LES REGLES

Caractéristiques
Unités
Tour
Mouvement
Tir
Corps à Corps
Psychologie

Bienvenue à Warhammer, le jeu des batailles fantastiques, qui permet aux joueurs de prendre le commandement d'armées de figurines peintes comprenant des régiments d'infanterie, des escadrons de cavalerie et de pesantes machines de guerre.

Ce livre contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer à Warhammer, avec des historiques, des conseils pour collectionner et peindre une armée, pour mener une campagne, et bien d'autres choses encore...

BATAILLES SUR TABLE

A Warhammer, les belligérants sont représentés par des figurines, assemblées et peintes par vos soins.

Votre table de jeu devient une partie du monde de Warhammer, comme les jungles de Lustrie, les plaines de Kislev ou les sombres forêts de l'Empire.

Le but du jeu est de vaincre l'adversaire au combat, ce qui nécessite à la fois du talent et de la chance. Vous apprendrez vite à équiper et organiser votre armée efficacement et à exploiter le terrain à votre avantage.

Après quelques parties, vous voudrez probablement agrandir votre contingent de base. Cela n'est pas un problème car de nombreuses figurines sont disponibles pour toutes les armées, et des nouveautés sortent sans arrêt. Vous pourrez ainsi renforcer vos troupes, équiper vos héros d'armes et d'armures différentes, et engager des mercenaires.

Tuez un homme, vous êtes un meurtrier.

Tuez-en dix, vous êtes un monstre.

Tuez-en cent, vous êtes un héros.

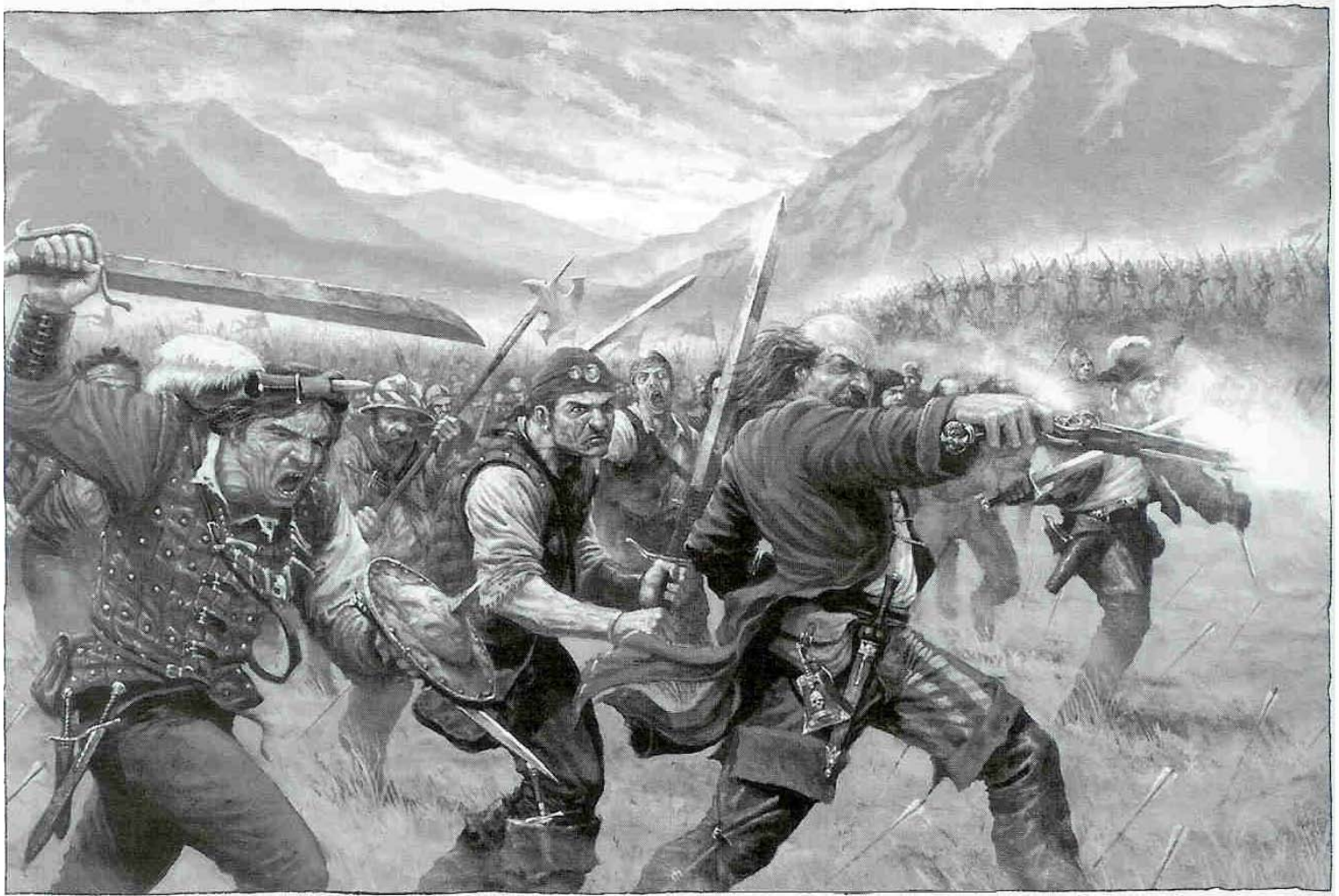
Tuez-en dix-mille, vous êtes un conquérant!

Boyar Alexandr de Kislev

NOUVEAUX JOUEURS

Si vous ne connaissez pas encore l'univers des jeux et du hobby Games Workshop, rassurez-vous, trouver des partenaires pour jouer n'est vraiment pas un problème : le nombre de joueurs passionnés risque même de vous surprendre !

Un magasin Games Workshop se trouve probablement non loin de chez vous et vous pourrez y acheter des figurines, de la peinture et des suppléments de jeu. Les magasins Games Workshop ne sont cependant pas de simples boutiques, ce sont des centres du hobby où l'ensemble du personnel se fera un plaisir et un devoir de vous apprendre les règles, de vous montrer comment peindre vos figurines et de vous conseiller dans le développement de votre armée.



MATERIEL DE JEU

En plus de ce livre, vous aurez besoin des accessoires suivants pour jouer à Warhammer :

FIGURINES

Vous aurez besoin de suffisamment de figurines du type approprié pour représenter les guerriers de votre armée, qu'il est préférable de concevoir sur le papier avant de faire vos achats.

Comme vous le verrez dans la section intitulée Les Armées de Warhammer, chaque armée se bat d'une manière particulière : certaines disposent d'archers hors-pair ou de puissants mages, tandis que d'autres excellent au corps à corps. Lors du choix de la vôtre, vous pouvez opter pour celle qui reflète le mieux votre style de jeu, ou lire la section Le Monde de Warhammer pour trouver celle qui vous inspire le plus. L'armée dont les figurines vous plaisent le plus constitue souvent un excellent choix.

SURFACE DE JEU

Vous aurez aussi besoin de jouer sur quelque chose. Les surfaces planes et stables sont idéales, comme une table ou le plancher. Pensez à protéger la table des éraflures avec un vieux drap ou une couverture.

Certains joueurs réalisent des planches de jeu spéciales en aggloméré ou autre matériau similaire (divisées en deux éléments ou plus afin d'en faciliter le rangement) qu'ils peuvent poser sur une table pour augmenter la surface de jeu.

Quoi qu'il en soit, une surface de jeu d'à peu près 120 cm x 180 cm convient à presque toutes les batailles.

GABARITS

Le souffle de certaines créatures, comme les Dragons, et les tirs de quelques machines de guerre, utilisent des gabarits pour représenter la zone affectée. Vous aurez besoin de trois gabarits différents : un gabarit de flamme en forme de larme, et deux gabarits ronds de 7,5 cm et 12,5 cm de diamètre.

Vous trouverez au dos du livre des gabarits que vous pourrez photocopier et utiliser pour vos parties.

La vie est une étincelle au cœur de ténèbres éternelles. L'amour, la haine, la joie, la souffrance, la foi, la peur... autant d'émotions auxquelles nous nous accrochons pour nous sentir vivants. Certains d'entre nous sont puissants et couverts de gloire. Ils forgent les légendes et brûlent tels des étoiles dans l'obscurité, éclairant ce monde d'une brève lueur d'espoir.

Pourtant, à la fin, nous devrons abandonner tout ce que nous possédons pour retomber dans les ténèbres éternelles, et être oubliés à jamais.

Belannaer le Sage

METRE RUBAN

Vous aurez besoin d'un mètre ruban gradué en pouces (1 pouce = 1 pas), ou d'une paire de règlettes en plastique pour mesurer les distances.

AUTRE MATERIEL

Du papier et des crayons seront aussi nécessaires pour noter les armes des régiments et d'autres détails.

DES

Les dés utilisés sont des dés à six faces classiques (D6 en abrégé). Vous devrez parfois modifier le résultat d'un jet, ce qui est indiqué par D6 + ou - une valeur, comme D6+1 ou D6-2. Lancez le dé puis ajoutez ou déduisez le nombre indiqué. Parfois, vous devrez aussi lancer plusieurs dés en même temps. Par exemple, 2D6 signifie que vous devez lancer deux dés et cumuler les résultats. Le terme D3 signifie que vous devez obtenir un résultat compris entre 1 et 3 grâce à la méthode suivante : lancez 1D6 et divisez le résultat par deux, en arrondissant à la valeur supérieure : 1 ou 2 donne 1, 3 ou 4 donne 2, et 5 ou 6 donne 3.

Pour jouer à Warhammer, vous aurez besoin de nombreux dés à six faces, d'un dé d'artillerie et d'un dé de dispersion.

DES SPECIAUX

Certains dés comportent des symboles spéciaux "INCIDENT DE TIR" et "TOUCHE" pour représenter des coups de chance ou de malchance. C'est dorénavant ainsi qu'ils seront appelés. Voici ces symboles :

INCIDENT DE TIR

TOUCHE

Deux dés spéciaux sont utilisés : le dé d'artillerie marqué 2, 4, 6, 8, 10 et INCIDENT DE TIR, et le dé de dispersion, marqué de flèches et du symbole TOUCHE. Ils servent à représenter les effets de diverses machines de guerre telles que les canons et les catapultes.

RELANCES

Les règles autorisent parfois une "relance". Il s'agit juste de reprendre les dés que vous voulez relancer et de les jeter à nouveau. Le second résultat est toujours pris en compte, même s'il est pire que le premier. Un jet de dés ne peut jamais être relancé plus d'une fois, quelle que soit la cause de la relance.

CARACTERISTIQUES

Il existe beaucoup de différents types de guerriers à Warhammer, des archers et lanciers ordinaires aux chevaliers majestueux sur leurs puissants destriers. De plus, les créatures monstrueuses sont légion, certaines aussi petites que des gobelins et d'autres immenses comme les dragons cracheurs de feu.

Neuf caractéristiques, décrivant divers aspects physiques et mentaux, nous permettent de tous les représenter dans le jeu.

CAPACITE DE MOUVEMENT (M)

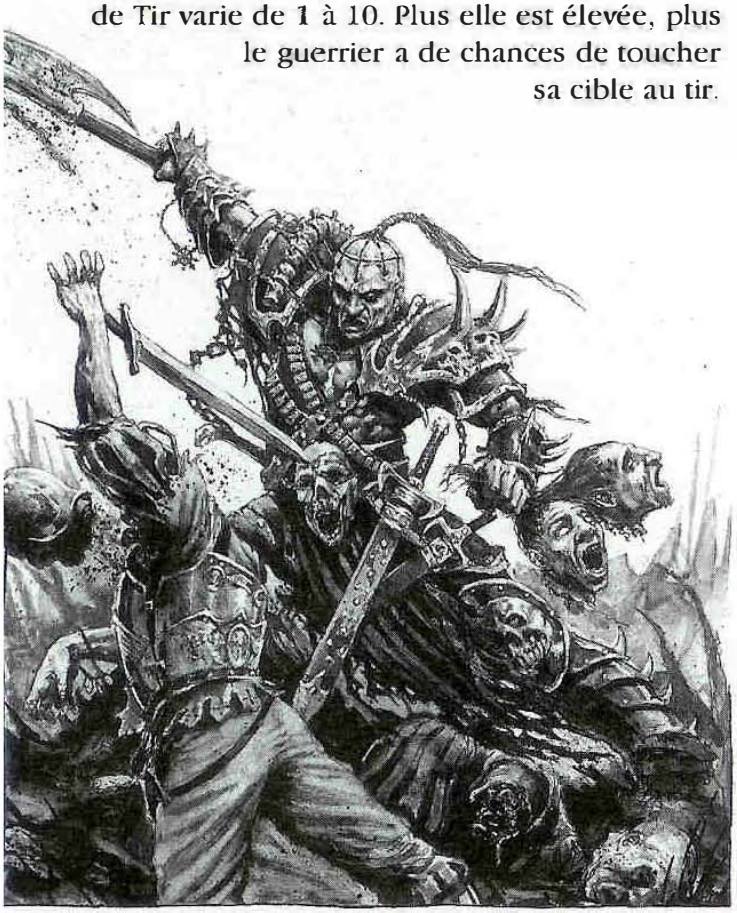
Souvent appelée Mouvement, elle indique le nombre de pas (1 pas ou ps = 2,5 cm) qu'une créature peut normalement parcourir. Par exemple, un gobelin avec un Mouvement de 4 (M4) peut se déplacer de 4 ps.

CAPACITE DE COMBAT (CC)

Elle indique l'habileté d'un guerrier avec ses armes, ou la détermination et la férocité d'un monstre. La Capacité de Combat varie de 1 à 10. Plus elle est élevée, plus le guerrier a de chances de toucher un adversaire au corps à corps. Un humain ordinaire possède une CC de 3, tandis qu'un chef de guerre endurci pourra avoir une CC de 4, voire 5 et plus !

CAPACITE DE TIR (CT)

Elle indique le talent d'un guerrier avec les armes de tir telles que les arcs ou les arquebuses. La Capacité de Tir varie de 1 à 10. Plus elle est élevée, plus le guerrier a de chances de toucher sa cible au tir.



Certains monstres sont dotés d'armes naturelles utilisables à distance (ils crachent du venin par exemple) et leur CT est utilisée pour déterminer s'ils touchent leur cible ou non.

FORCE (F)

Elle indique la puissance physique d'une créature et varie de 1 à 10. Une créature très faible aura une Force de 1, tandis qu'un Géant sera de F7 voire plus. La plupart des humains sont de F3. La Force influe sur la puissance des coups d'une créature, et donc sur sa capacité à blesser un adversaire touché.

ENDURANCE (E)

Elle indique la capacité d'une créature à résister aux dommages physiques comme à la douleur, et reflète des facteurs tels que la dureté de sa peau, de son cuir, de ses écailles, ou l'épaisseur de sa fourrure. Cette caractéristique varie de 1 à 10. Plus une créature est endurante, plus elle peut encaisser les coups.

POINTS DE VIE (PV)

Elle indique la quantité de dommages qu'une créature peut subir avant de mourir ou d'être mise hors de combat. La plupart des humains et des créatures de taille humaine possèdent 1 Point de Vie. Certains monstres sont capables de résister à plusieurs blessures, dont la moindre terrasserait un être plus petit, et peuvent posséder 2, 3 ou 4 PV, voire plus.

INITIATIVE (I)

Elle varie de 1 à 10 et indique la rapidité de réaction. Une créature lente et maladroite aura une faible Initiative (comme les orques avec I2), tandis qu'une créature dotée d'une grande Initiative (comme les Elfes avec I6) sera rapide et agile. Les humains ont une Initiative de 3. Au corps à corps, l'Initiative détermine l'ordre de frappe, car les plus rapides attaquent avant les plus lents.

ATTAQUES (A)

Elle indique combien de fois une créature peut attaquer en corps à corps. La plupart ne peuvent attaquer qu'une fois et ont une valeur d'Attaques de 1, mais certains monstres ou guerriers très habiles peuvent frapper plusieurs fois et avoir 2, 3 ou plus en Attaques.

COMMANDEMENT (Cd)

Une créature dotée d'un Commandement élevé est courageuse, inébranlable et maîtresse d'elle-même. Le Commandement varie de 1 à 10. Celui des humains a une valeur moyenne de 7, tandis que ces couards de gobelins de la nuit n'ont qu'un Cd de 5.

CARACTERISTIQUES EGALES A ZERO

Certaines créatures possèdent des caractéristiques dont la valeur est égale à zéro, ce qui signifie qu'elles n'ont absolument aucune aptitude dans le domaine concerné. Cela s'applique en général aux créatures incapables d'utiliser des armes de tir, qui ont donc une CT0, mais peut également concerner d'autres caractéristiques. Par exemple, un cheval ordinaire n'a aucune valeur d'Attaques (A0).

Une créature ou un objet qui possède une Capacité de Combat de 0 est incapable de se défendre au corps à corps, et toutes les attaques qui lui sont portées touchent automatiquement.

A tout moment, si la Force, l'Endurance ou les Points de Vie d'une figurine sont réduits à 0 ou moins, elle est considérée comme morte et retirée du jeu.

PROFILS

Chaque créature possède un profil indiquant la valeur de ses caractéristiques. Les exemples ci-dessous montrent les profils pour un orque et un humain.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Comme vous pouvez le voir, les orques et les humains sont relativement semblables à de nombreux points de vue. Ils se déplacent tous deux à la même vitesse, 4 ps, et possèdent des Capacités de Combat et de Tir similaires, ce qui signifie qu'ils se valent au combat. Ils sont de Force égale, et frappent donc avec autant de puissance. En matière d'Endurance toutefois, l'orque l'emporte sur l'humain, avec une valeur de 4 contre 3 pour le dernier. La différence n'est pas énorme, mais rend l'orque plus coriace et lui donne l'avantage en corps à corps. Tous deux ne possèdent que 1 PV, ce qui est habituel pour les créatures de taille humaine. L'Initiative est par contre le point faible de l'orque. Ce n'est pas un désavantage si terrible, mais cela signifie tout de même que l'humain frappera avant lui au corps à corps. Ils possèdent tous deux une valeur de Commandement identique de 7, ce qui est moyen.

LES SAUVEGARDES

Une sauvegarde permet d'éviter d'être blessé lorsqu'on est frappé ou qu'on se fait tirer dessus. Elle dépend souvent du type d'armure porté, et de meilleures protections peuvent donc l'améliorer. Une peau écailleuse comme celle des hommes-lézards, un cuir épais ou une carapace peuvent aussi apporter une protection et autoriser une sauvegarde.

Certaines troupes sont protégées magiquement ou sont dotée d'une incroyable résistance naturelle. Elles bénéficient de ce que l'on appelle une Sauvegarde Invulnérable, un type de sauvegarde spécial qui peut les protéger de presque tous les dommages.

Une sauvegarde s'effectue en lançant 1D6. Une créature qui possède par exemple une sauvegarde de 3+ peut normalement éviter une blessure en obtenant un 3 ou plus sur 1D6.

TESTER SOUS UNE CARACTERISTIQUE

Souvent, une figurine doit effectuer un test sous l'une de ses caractéristiques. Pour le réussir, il lui faut lancer 1D6 et obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique concernée. Lorsqu'un 6 est obtenu, la figurine rate automatiquement le test, quelle que soit la valeur de la caractéristique.

TESTS DE COMMANDEMENT

Les tests effectués sous le Commandement d'une figurine sont différents des autres. Dans le cas d'un test de Commandement, lancez deux dés et additionnez les résultats. Si le total est inférieur ou égal à la valeur de Commandement, le test est réussi.

UNITES

Warhammer permet de jouer des batailles entre des armées de troupes, de machines de guerre et de monstres. C'est à vous d'utiliser au mieux la cavalerie et l'infanterie pour remporter la victoire. Les figurines Citadel utilisées pour jouer sont simplement appelées figurines dans les règles qui suivent. Chacune possède ses propres capacités et caractéristiques.

Dans la plupart des cas, les figurines sont regroupées en unités. Elles comportent souvent plusieurs figurines, mais un Héros solitaire, ou une figurine massive comme un char, un Dragon ou un Grand Canon et ses artilleurs sont aussi considérés comme des unités.

Les unités ne possèdent pas toutes les mêmes capacités et sont classées en plusieurs catégories. Par exemple, lorsque des règles concernent les unités de cavalerie, toutes les unités de cette catégorie y sont soumises.

Les unités adoptent des formations d'un, deux ou trois rangs, voire plus, qui doivent en principe tous comporter le même nombre de figurines. Si ce n'est pas possible, c'est toujours le dernier rang qui reste incomplet, et les figurines qui le composent sont placées au centre.

INFANTERIE

L'infanterie comprend toutes les unités de fantassins, qu'il s'agisse de nains, d'elfes, d'humains ou de n'importe quelle autre race. Un régiment d'infanterie typique comporte au moins 10 figurines, mais peut en inclure 20, 40, et même plus ! L'infanterie constitue la base de la plupart des armées de Warhammer.

CAVALERIE

En plus des fantassins, les armées de Warhammer comportent des troupes montées sur des chevaux, des loups géants ou autres. Le terme "cavalerie" désigne des figurines montées sur des créatures n'ayant qu'un seul PV et dont la taille ne dépasse pas celle d'un cheval. Les créatures plus imposantes appartiennent à la catégorie des monstres. La cavalerie opère de la même manière que l'infanterie, mais se déplace bien plus rapidement, et les montures sont souvent capables de se battre.

Le cavalier et sa monture sont traités à tous points de vue comme une seule et même figurine. Si le cavalier est tué, la figurine entière est retirée du jeu. Les figurines de cavalerie utilisent toujours le Cd du cavalier pour tous les tests appropriés. Lorsque la figurine est attaquée, on utilise l'Endurance et les Points de Vie du cavalier. L'Endurance, les Points de Vie et le Cd de la monture ne servent pas, sauf si la créature apparaît seule, et sont donc indiqués sur le profil.

MACHINES DE GUERRE (voir p. 118-125)

Il s'agit d'énormes et pesantes machines de destruction, comme les Grands Canons impériaux, les Lance-Rocs orques ou les étranges Roues Infernales skavens. Elles sont souvent déployées avec leurs servants, et forment des unités à elles seules. Certaines machines de petite taille, comme les Lance-Feu skavens, sont considérées comme de l'infanterie, pas des machines de guerre, et suivent alors les règles de l'infanterie.

CHARS (voir p. 126-128)

De nombreuses races utilisent des chars tirés par des créatures telles que des chevaux, des sangliers ou des sang-froid, qui se déplacent à peu près à la même vitesse que la cavalerie. L'équipage et les créatures de l'attelage font partie intégrante du char, et sont tués si ce dernier est détruit. Les personnages peuvent aussi se déplacer en char. Les chars combattent souvent individuellement.

MONSTRES (voir p. 103-105)

Les monstres sont des créatures telles que les Géants, les Pégases, les Chimères ou les Hydres, qui se déplacent individuellement et constituent des unités à eux seuls. Leur taille, leur puissance et leur nature magique les rendent de taille à affronter des régiments entiers de troupes de base. Les monstres sont parfois chevauchés par de puissants Héros, et sont dans ce cas soumis à des règles légèrement différentes.

BANNIERES, MUSICIENS & CHAMPIONS

Les unités de troupes comportent souvent un porte-étendard et un musicien, comme un sonneur ou un tambour. Il est aussi courant qu'une unité soit menée par un Champion, un guerrier expérimenté et habile.

Le Champion, le porte-étendard et le musicien sont si possible placés au premier rang de l'unité. Si une unité se réoriente vers le côté ou l'arrière, ils sont replacés automatiquement dans le nouveau premier rang.

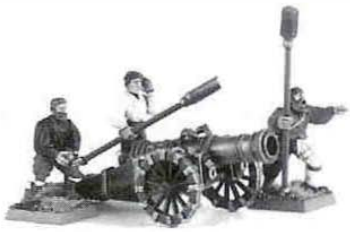
Une unité peut aussi être accompagnée par un personnage, auquel cas ce dernier est placé au premier rang avec le Champion, le porte-étendard et le musicien. Ne vous souciez pas de cela pour le moment : les règles des personnages sont expliquées plus loin.

PUISSANCE D'UNITE

Plusieurs règles de Warhammer (comme la supériorité numérique, la Panique, etc.) donnent l'avantage à l'unité qui possède le plus de force de frappe ou de soldats. Tous ces facteurs sont représentés et mesurés par la Puissance d'Unité. Dans la plupart des cas, il suffit pour la déterminer de compter le nombre de figurines du régiment concerné, mais certaines unités comme les Trolls, les machines de guerre, les chars, etc. sont beaucoup plus puissantes qu'un simple fantassin, et possèdent donc une valeur de Puissance d'Unité différente.

Char orque

Un Dragon des Forêts et son cavalier elfe sylvain.



Une machine de guerre, ici un Grand Canon de l'Empire

Quatre rangs d'orques

Un rang unique de Pistoliers de l'Empire

Tableau de Puissance d'Unité

TYPE DE TROUPE	PUISSANCE D'UNITE
Infanterie	1
Personnage à pied	1
Unité Volante (Faucons de Guerre, etc)	1
(Toutes les figurines non mentionnées ailleurs possèdent automatiquement une Puissance d'Unité de 1 par figurine).	
Cavalerie	2
(Toutes les figurines sur des socles de 25 mm x 50 mm)	
Char	4
Machine de Guerre, servants compris	3
(Canons, Lance-Rocs, Mortiers, Balistes)	
Ogres, Trolls, Minotaures, Kroxigors, Enfant du Chaos, Snotlings, etc...	3
(Figurines sur des socles de 40 mm ou plus, sans être des monstres, y compris les personnages de ces races).	
Monstres, dont Géants, Hippogriffes, Dragons, etc	Nombre initial de Points de Vie
(Un Griffon avec 4 PV possède une Puissance d'Unité de 4).	
Monstres montés	1 pour le cavalier + PV du monstre
(Y compris les bêtes de guerre telles que Stegadons et Hydres)	

Le tableau ci-contre indique la Puissance d'Unité pour chaque type de troupes. La valeur indiquée est celle de chaque figurine d'une unité. Pour calculer la Puissance d'Unité totale d'un régiment, comptez le nombre de figurines qu'il comporte puis multipliez par le nombre indiqué. Si différents types de figurines, avec des valeurs de Puissance d'Unité différentes, se trouvent dans un même régiment, faites simplement la somme des deux.

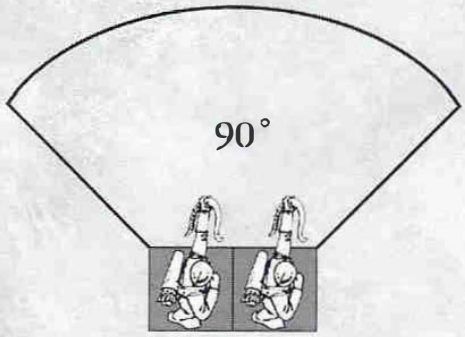
Par exemple, une unité de trois Ogres possède une Puissance d'Unité de 9 (3x3=9).

ORIENTATION

Dans Warhammer, on considère que toutes les figurines participant à la bataille sont orientées vers l'avant de leur socle. Cela s'applique aux unités de troupes comme aux grands monstres se battant seuls. Cela est très important car une figurine ne peut voir que ce qui se trouve dans un arc de 90° devant elle. Voir l'ennemi est vital pour pouvoir tirer ou charger.

Cette règle est illustrée sur le diagramme ci-contre. Gardez-la bien en tête dès à présent car elle est d'une grande importance.

Orientation



Les figurines ne peuvent voir que ce qui se trouve dans un arc frontal de 90°.

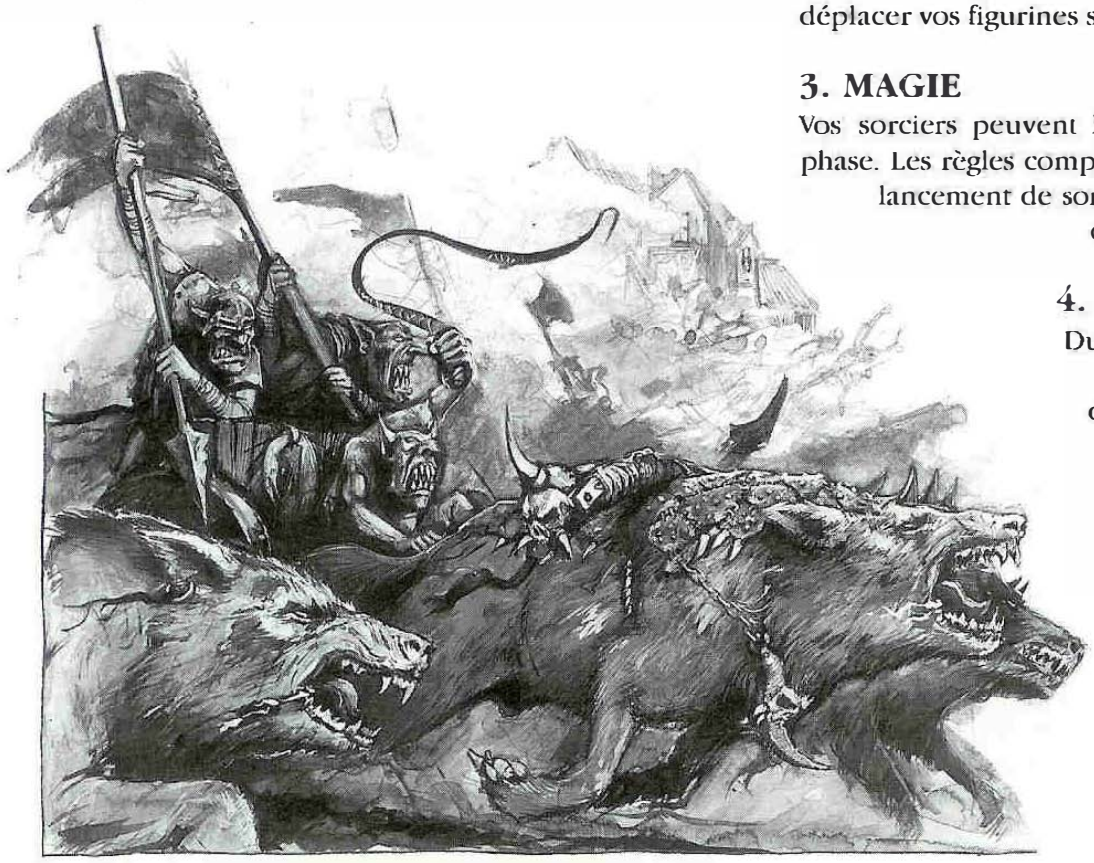
LE TOUR

Les batailles impliquent deux factions adverses : des armées qui luttent pour la suprématie en usant de force brute et de ruse, sous les ordres de rois, de généraux, de sorciers et de héros. Les figurines qui les représentent sont dirigées par vous : le joueur.

Il se passe énormément de choses en même temps dans une véritable bataille, et il est très difficile de dire exactement comment progressent les combats à un moment donné. La chance bascule d'un protagoniste à l'autre tandis que les uns chargent les autres en hurlant leur fureur et leur soif de sang. D'énormes machines de guerre projettent la mort vers l'ennemi terrifié et des nuages de flèches obscurcissent les cieux agités.

A Warhammer, ce tourbillon d'action intense est représenté par des tours, comme dans une partie d'échecs ou de dames. Un joueur joue un tour complet, puis son adversaire fait de même. Le premier joue ensuite à nouveau, toujours suivi du second, et ainsi de suite : les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à la fin de la bataille.

Pour décider quel camp joue en premier, les deux joueurs lancent habituellement un dé chacun, et celui qui obtient le plus haut résultat commence. Consultez la section Scénarios pour en savoir plus sur les différentes manières de mettre en place une bataille et de décider qui joue en premier.



Durant un tour, les actions sont accomplies dans un ordre donné : cela s'appelle la **Séquence de Tour**. Chaque tour est divisé en phases durant lesquelles le joueur déplace toutes ses unités, les fait toutes tirer, résout tous les corps à corps, et ainsi de suite.

Lors de votre tour, c'est à vous de garder la séquence en tête, mais votre adversaire doit vous la rappeller en cas d'oubli. Chaque tour comporte, dans l'ordre, les phases suivantes. Toutes les actions d'une phase doivent être terminées avant de passer à la suivante.

QUI JOUE EN PREMIER

Il existe plusieurs manières de déterminer qui obtiendra le premier tour de la partie. Normalement, les deux joueurs lancent 1D6 et celui qui obtient le meilleur résultat peut choisir de jouer en premier ou en second. C'est parfois le scénario joué qui détermine l'ordre de jeu (voir Scénarios, p. 196).

1. DEBUT DE TOUR

Un test ou une action devra parfois être effectué au début d'un tour. Il s'agit souvent de tests de psychologie (voir la section du même nom), ou de règles spéciales s'appliquant à une race spécifique comme l'Animosité des orques et gobelins.

2. MOUVEMENT

Lors de la phase de Mouvement, vous pouvez déplacer vos figurines selon les règles de mouvement.

3. MAGIE

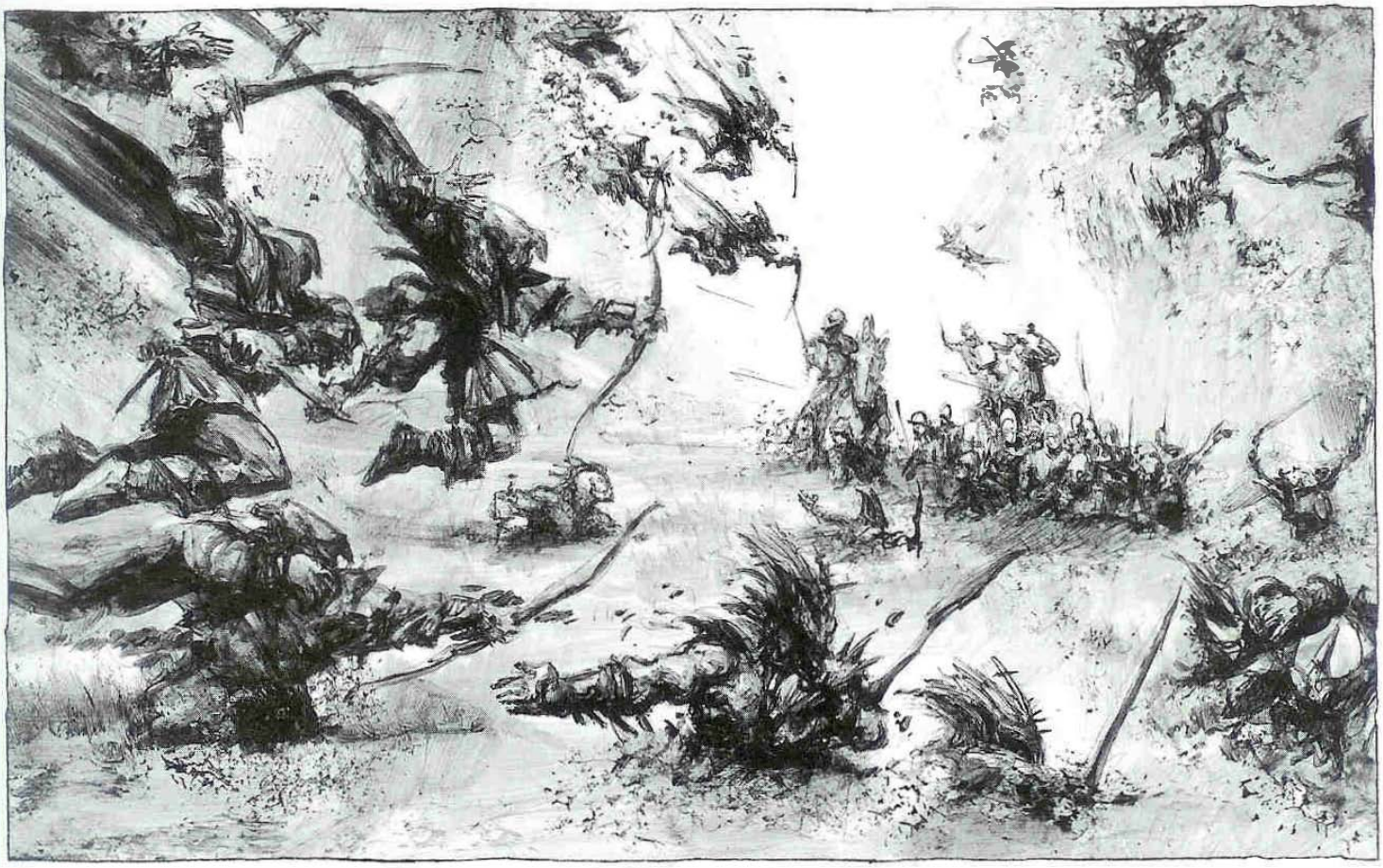
Vos sorciers peuvent lancer des sorts durant cette phase. Les règles complètes concernant la magie et le lancement de sorts sont décrites plus loin dans ce livre (voir la section Magie).

4. TIR

Durant cette phase, vous pouvez tirer avec toutes vos armes à distance comme expliqué dans les règles de tir.

5. CORPS A CORPS

Les troupes engagées au corps à corps combattent durant cette phase. Il s'agit d'une parenthèse dans la séquence de tour normale, car les deux camps combattent, pas seulement celui dont c'est le tour.



IMPROVISER

Warhammer est un jeu très complexe, plein de races et d'armes différentes, qui offre des possibilités infinies. Dans un jeu de cette taille et d'un tel niveau de complexité, il est inévitable que surviennent des situations non couvertes par les règles. Il serait impossible de tout prévoir sans écrire des centaines, voire des milliers de pages de texte ennuyeux et indigeste. Les joueurs de Warhammer sont libres d'improviser lorsque cela s'avère nécessaire pour résoudre les problèmes d'une manière amicale et satisfaisante pour tout le monde. S'ils le veulent, ils peuvent ainsi faire évoluer le jeu bien au-delà des règles écrites à l'origine.

Lorsqu'au cours d'une bataille survient une situation qu'aucune règle ne couvre totalement, n'hésitez pas à extrapoler ou à en inventer une.

En cas de contentieux, les joueurs doivent se mettre d'accord de manière raisonnable pour reprendre la partie le plus vite possible. La manière la plus répandue de résoudre rapidement un désaccord consiste à lancer un dé pour savoir quelle interprétation prévaut cette fois-ci.

Après la fin de la partie, discutez de ce qui s'est passé avec votre adversaire, et tentez de trouver un accord pouvant s'appliquer à chaque fois que la situation se présentera de nouveau. N'oubliez pas que vous jouez une bataille pour vous amuser avec des amis, et l'esprit du jeu est bien plus important que d'essayer de gagner à tout prix.

EXCEPTIONS

Il existe des exceptions à la séquence du tour, des actions nécessitant une résolution immédiate plutôt que dans un ordre particulier. Les actions des joueurs peuvent provoquer l'apparition soudaine de troupes, activer une arme ou un événement spécial, etc. Il peut s'agir par exemple du déclenchement d'un piège à ours ou de l'enlisement dans des sables mouvants : des actions résultant d'un mouvement qui sont alors résolues sur le champ. Il n'est pas rare qu'un événement puisse être résolu dans une phase ou une autre sans grande différence.

Dans ce terrible désert, sous la pâle clarté des lunes, marchent les morts. Ils hantent les dunes lors de cette nuit étouffante et sans vent, et brandissent leurs armes pour lancer un défi moqueur à tout ce qui vit. Parfois, ils murmurent, d'une voix à la sécheresse inhumaine, le seul mot dont ils ont gardé le souvenir après leur trépas, le nom de leur antique maître ténébreux.

Ils murmurent... Nagash.

Extrait du Livre des Morts
par Abdul ben Rachid

MOUVEMENT

Durant la phase de mouvement, vous pouvez déplacer vos troupes. Comme pour la séquence de tour, vos actions au sein de la phase de mouvement sont accomplies dans un ordre défini. Un résumé de chaque partie de la phase est donné ci-dessous, et les règles concernant le mouvement sont expliquées dans la section Déplacer les Troupes.

1. DECLARATION DES CHARGES
Si vous voulez que certaines de vos troupes chargent l'ennemi, vous devez le déclarer au tout début de la phase de mouvement.

2. RALLIEMENT DES TROUPES EN FUITE
Si certaines de vos troupes sont en fuite, vous pouvez tenter de les rallier après avoir déclaré vos charges.

3. MOUVEMENTS OBLIGATOIRES
Déplacez vos troupes soumises à une règle de mouvement obligatoire.

4. MOUVEMENTS DE CHARGE
Déplacez les troupes qui chargent et effectuez les autres mouvements qui peuvent en résulter.

5. AUTRES MOUVEMENTS
Déplacez le reste de vos troupes.

DECLARATION DES CHARGES

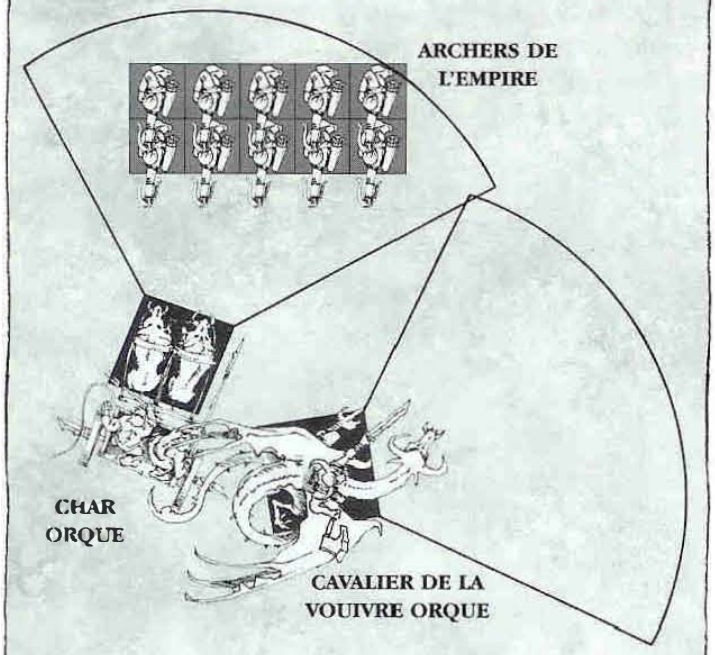
La première chose à faire au début de votre phase de mouvement, c'est de déclarer quelles unités vont charger. Sauf dans quelques cas particuliers expliqués plus tard, vous n'êtes jamais obligé de charger. Il vous appartient toujours de décider si des unités vont charger l'ennemi, et lesquelles.

Charger est cependant le seul moyen pour une figurine d'engager le corps à corps. Si vous voulez attaquer un ennemi, vous devez le charger. Vous ne pouvez pas simplement vous placer à son contact sans avoir déclaré une charge au préalable. Toutes les charges doivent être déclarées au début de votre phase de mouvement, dans l'ordre de votre choix.

Lors de la déclaration d'une charge, vous devez indiquer quelle unité attaque et désigner l'ennemi visé. Par exemple, vous pouvez déclarer que vos Chevaliers de l'Empire chargent l'unité de Guerriers orques de votre adversaire.

Une unité ne peut déclarer une charge que si au moins l'un de ses membres peut voir l'une des figurines de l'unité ennemie visée. Si c'est le cas, toute l'unité peut alors charger (pour les lignes de vue, voir Orientation page 41).

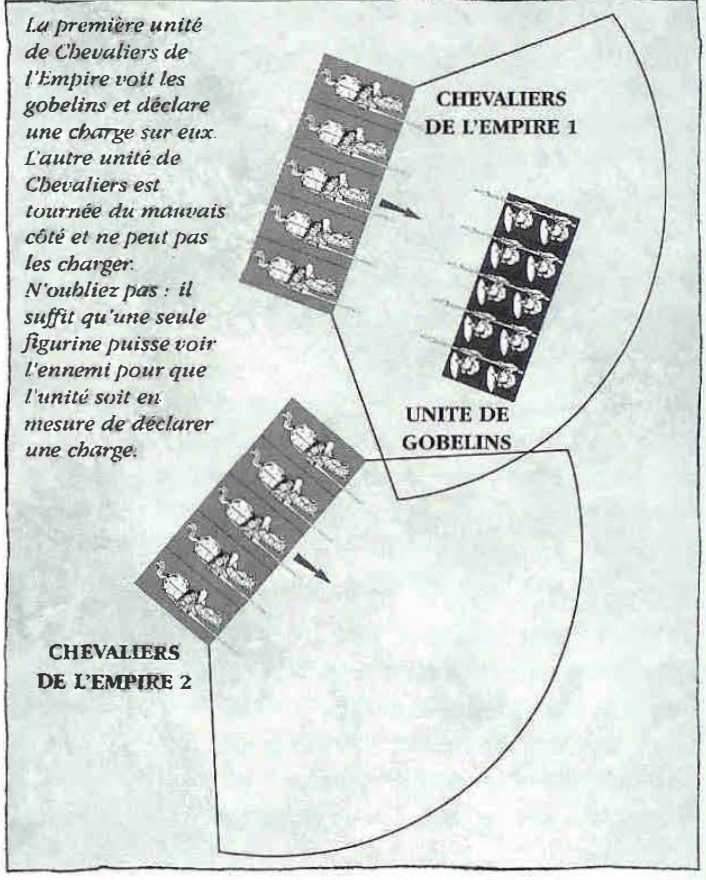
Champ de Vision (a)



Un Char Orque déclare une charge contre un régiment d'Archers de l'Empire. Les Archers se trouvent dans le champ de vision à 90° du Char orque, qui peut donc les voir. Le cavalier de la Vouivre est tourné du mauvais côté et ne peut ni voir ni charger les Archers.

Champ de Vision (b)

La première unité de Chevaliers de l'Empire voit les gobelins et déclare une charge sur eux. L'autre unité de Chevaliers est tournée du mauvais côté et ne peut pas les charger. N'oubliez pas : il suffit qu'une seule figurine puisse voir l'ennemi pour que l'unité soit en mesure de déclarer une charge.



Les troupes peuvent charger jusqu'à une distance définie : c'est un **Mouvement de Charge**, dont le principe est expliqué plus tard. Il est interdit de prendre des mesures pour déclarer une charge, c'est à vous d'estimer la distance de votre cible pour faire en sorte que vos troupes puissent l'atteindre.

Vous devez aussi prendre en compte le terrain, qui peut vous ralentir comme expliqué plus loin. Il faut savoir estimer les distances pour pouvoir prendre judicieusement la décision de charger ou non !

REPONSES A UNE CHARGE

Après la déclaration de vos charges, mais avant de mesurer pour vérifier la portée, votre adversaire doit déclarer quelle sera la réaction de ses unités visées. Une unité chargée dispose de trois options de réponse : **Maintenir sa Position et Tirer, Maintenir sa Position**, ou **Fuir**. Les unités déjà engagées au corps à corps ne peuvent que maintenir leur position.

MAINTENIR SA POSITION & TIRER

Si les attaquants sont à plus de la moitié de leur distance de charge et que l'unité chargée dispose d'armes de tir, elle peut leur tirer dessus pendant leur avance. Par exemple, des chevaliers (Mouvement 7) chargeant des archers peuvent se faire tirer dessus s'ils se trouvent à plus de 7 ps, mais pas s'ils sont à 7 ps ou moins. Résolvez le tir juste après les mouvements de charge : reportez-vous à la section Tir pour les règles appropriées (page 61).

Maintenir sa Position et Tirer est considéré comme Maintenir sa Position si l'unité ne parvient pas à toucher l'ennemi car il est trop proche, etc.

MAINTENIR SA POSITION

Une unité peut Maintenir sa Position pour recevoir la charge : les fantassins se préparent au choc inévitable. Il s'agit de la réponse habituelle des troupes ne disposant pas d'armes de tir ou trop proches de l'ennemi pour avoir le temps de les utiliser.

FUIR

Le terme est explicite : lorsque vos soldats voient l'ennemi se ruer vers eux, ils font volte-face et détalent ! Il s'agit d'une option assez désespérée car les troupes qui commencent à fuir ont tendance à continuer et peuvent finir par déserter le champ de bataille, que vous le vouliez ou non.

Dès qu'une unité déclare fuir, elle est déplacée à l'opposé des attaquants de 2D6 ps si sa caractéristique Mouvement est de 6 ps ou moins, ou de 3D6 ps si elle est de plus de 6 ps. L'unité en fuite tourne le dos aux attaquants. Déplacez immédiatement les figurines en fuite de la distance indiquée par le jet de dés. Les règles de fuite sont expliquées en détail dans la section Corps à Corps.

RALLIEMENT

Après la déclaration des charges et des réponses qui y sont faites, le joueur dont c'est le tour peut tenter de rallier toutes ses unités actuellement en fuite. Les troupes sont généralement obligées de fuir lorsqu'elles sont vaincues au corps à corps, effrayées par de grands monstres ou accablées par une quelconque autre expérience traumatisante. Les troupes en fuite ne sont d'aucune utilité en combat à moins d'être ralliées, c'est-à-dire d'avoir repris leurs esprits et d'avoir cessé de fuir.

La fuite résultant souvent du corps à corps, les règles de troupes en fuite se trouvent dans la section Corps à Corps de ce livre. Lors de sa phase de Ralliement, un joueur effectue un test pour savoir si ses unités cessent de fuir. Si elles se rallient, elles restent là où elles se trouvent pour le reste du tour mais adoptent immédiatement une nouvelle formation de combat orientée dans n'importe quelle direction. Si les troupes en fuite ratent leur test de Ralliement, elles continuent à fuir et sont déplacées en même temps que les autres mouvements obligatoires.

MOUVEMENTS OBLIGATOIRES

Après les tentatives du joueur pour rallier ses unités en fuite vient le moment d'effectuer les mouvements obligatoires requis par les règles.

De manière générale, un joueur peut déplacer ses unités comme il le désire en respectant les règles de mouvement. Il arrive cependant que des troupes deviennent incontrôlables parce qu'elles sont sujettes à une terreur intense, à un sortilège, ou en proie à la confusion. Le joueur ne contrôle plus du tout les mouvements de telles troupes et ces derniers sont appelés **Mouvements Obligatoires**.

Le mouvement obligatoire le plus courant est la Fuite. Les troupes en fuite commencent toujours par partir à l'opposé de leur ennemi, puis elles courent durant les tours suivants vers le bord de table le plus proche. Elles se déplacent toujours d'une distance aléatoire.

Tous les mouvements obligatoires sont effectués avant les autres mouvements. Cela donne aux troupes se déplaçant de la sorte la possibilité de bloquer le passage, d'empêcher une avance et d'accomplir toutes sortes de choses déplaisantes.

Toute vie est constituée de matière hautement organisée, gouvernée par les lois de la nature. Toute vie est donc une lutte contre le Chaos, une lutte qui ne peut être gagnée.

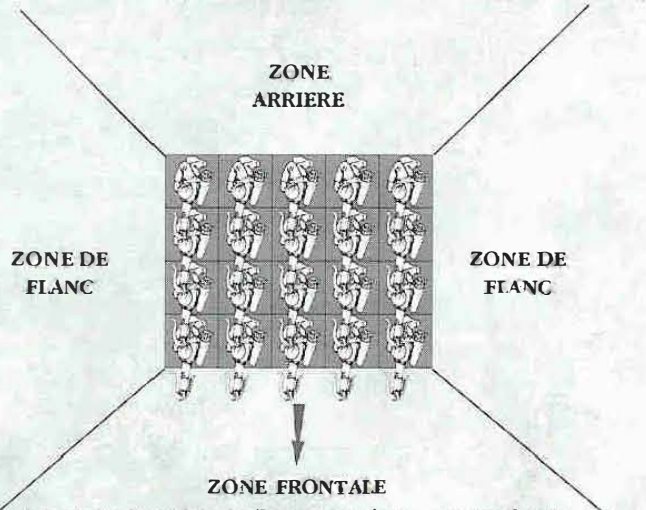
Albrecht de Nuln

MOUVEMENTS DE CHARGE

Une fois les mouvements obligatoires terminés, le joueur doit déplacer toutes ses unités ayant déclaré une charge. Elles sont bougées les unes après les autres, dans l'ordre où les charges ont été déclarées.

Les attaquants chargent vers leur cible selon les règles de mouvement données plus tard. Ils se déplacent alors deux fois plus vite que la normale pour représenter une course ou un galop. Ce double mouvement est appelé **Mouvement de Charge**. Par exemple, des troupes avec un Mouvement normal de 4 ps par tour chargeront de 8 ps.

Zones Frontale, de Flanc et Arrière (a)



Les zones frontales, de flanc et arrière d'une unité sont projetées à partir de ses coins et forment 4 quadrants à 90°.

CHARGES SUR LE FLANC & L'ARRIERE

Parfois, vos figurines auront l'opportunité de charger une unité ennemie sur le flanc ou l'arrière. C'est une très bonne chose car une attaque venant d'où on ne l'attend pas peut semer la panique et vous donner un avantage au combat. La position d'une unité au début de la phase de mouvement détermine si elle charge le flanc, l'arrière ou le front de l'unité ennemie.

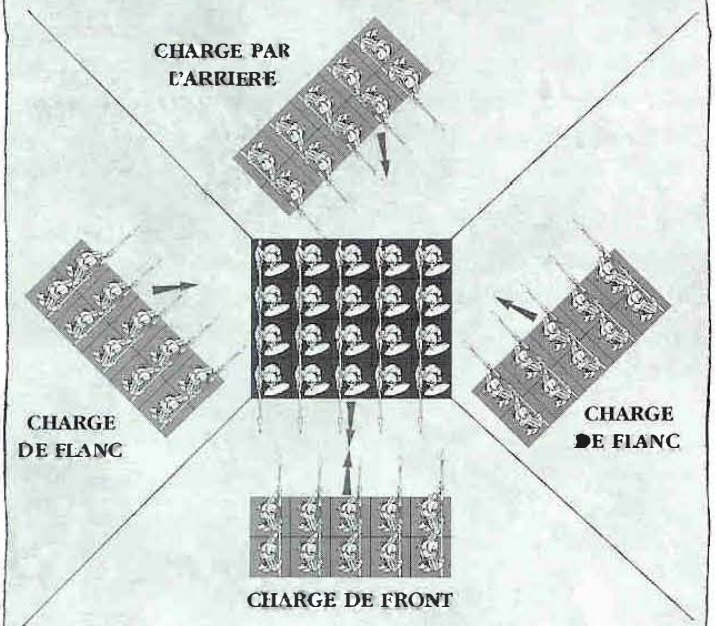
Si l'unité attaquante se trouve dans la zone frontale lorsque la charge est déclarée, elle doit charger de front. Comme les unités commencent généralement la partie face à face, c'est la situation la plus courante. Cependant, si l'unité attaquante se trouve dans la zone de flanc, elle doit charger de flanc. Si elle est dans la zone arrière, elle doit charger par-derrière. Voir les diagrammes ci-dessous pour plus de clarté.

AUTRES MOUVEMENTS

Après avoir effectué la totalité des mouvements obligatoires et des charges, vous devez bouger le reste de vos troupes. En général, vous n'êtes pas obligé de déplacer une unité si vous ne désirez pas le faire. Il vous appartient aussi de choisir la distance de son déplacement, à condition que vous ne dépassiez pas son Mouvement maximum.

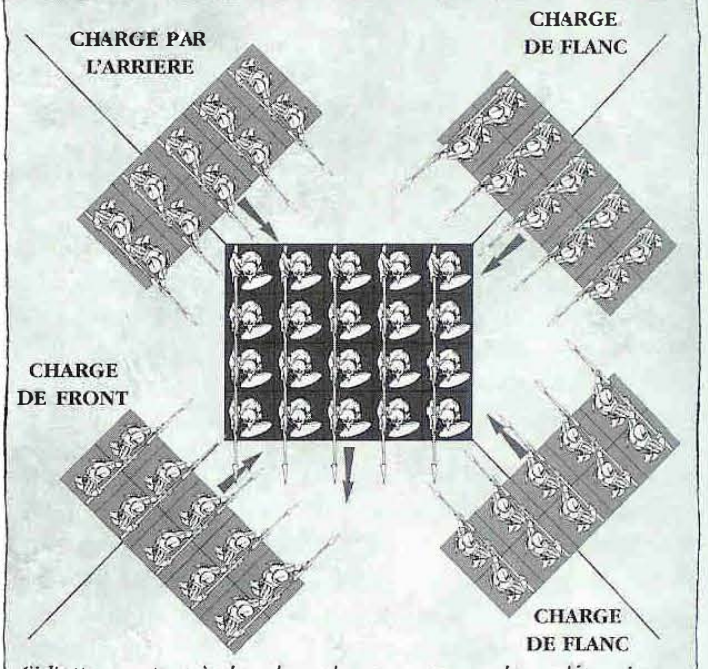
Les règles concernant le mouvement, les pénalités dues au poids des caparaçons, les terrains difficiles, les obstacles et les manœuvres sur le champ de bataille sont données dans la section qui suit.

Zones Frontale, de Flanc et Arrière (b)



Une unité dans la zone de front d'une unité chargera de front, une unité sur le flanc chargera de flanc, et une unité située derrière chargera par l'arrière, comme illustré par cet exemple.

Zones Frontale, de Flanc et Arrière (c)



Si l'attaquant est à cheval sur deux zones, vous devez déterminer dans laquelle il se trouve majoritairement. Si cela est impossible, lancez un dé pour décider de laquelle des deux vient la charge.

DEPLACER LES TROUPES

Cette section contient toutes les principales règles de déplacement des armées sur la table. Les mêmes règles régissent presque tous les mouvements, y compris les charges et la plupart des mouvements obligatoires. Toute exception concernant les charges et les troupes en fuite est expliquée séparément. De plus, quelques créatures se meuvent de manière spéciale, comme les monstres volants par exemple. Ce sont des exceptions aux règles normales qui sont expliquées ailleurs pour plus de clarté.

Les déplacements d'une armée sont importants et souvent décisifs lors d'une partie de Warhammer. Lorsque les adversaires se valent, les mouvements peuvent être aussi gratifiants qu'une partie d'échecs. Cependant, au contraire d'un échiquier, la table n'est pas quadrillée et les déplacements doivent donc être mesurés à l'aide d'une règle ou d'un mètre ruban.

La nature du jeu, la diversité des terrains sur lesquels les parties sont jouées et la stabilité des figurines elles-mêmes ne permettent pas une précision absolue des mouvements de troupes. Une fraction de pas disparaît forcément ici ou là lorsque les figurines sont alignées. En général, il est préférable d'accepter de légères imprécisions, inévitables pour pouvoir jouer une partie sans s'embêter. Lorsqu'un mouvement est particulièrement important, ou qu'une mesure exacte est cruciale, il est de bon ton de vous mettre d'accord avec l'adversaire avant de déplacer les troupes.

Bien que les portes entre le monde matériel et l'éternel royaume du Chaos me soient désormais fermées, je préfère encore être mort en ayant eu un aperçu de l'éternité plutôt que de n'être jamais sorti de la morne existence des mortels. J'accueille la mort sans regret, comme j'ai accueilli la vie sans peur.

Enfant du Chaos anonyme

MOUVEMENT

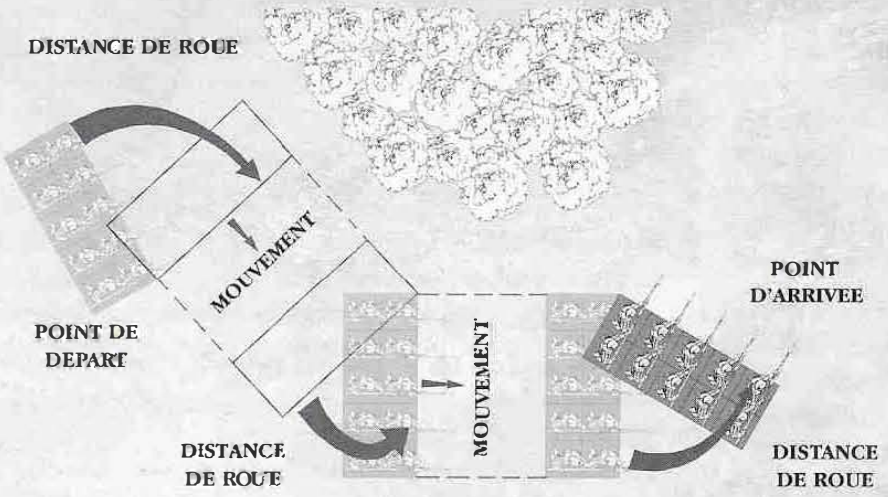
La vitesse de déplacement d'une figurine est mesurée par la valeur de sa caractéristique Mouvement (M).

Durant leur phase de mouvement, les unités peuvent se déplacer de leur valeur de Mouvement en pas (1 pas ou ps = 2,5 cm). Par exemple, les humains ont une valeur de Mouvement de 4 et se déplacent donc de 4 ps. Les elfes, plus rapides et agiles, se déplacent de 5 ps. Vous n'êtes pas obligé de parcourir la totalité de ce mouvement, et pouvez même ne pas bouger du tout, mais vous ne pouvez pas dépasser cette valeur à moins de charger, d'effectuer une marche forcée ou de fuir (tous ces mouvements sont expliqués plus tard).

Les pesants caparaçons ralentissent la cavalerie. Une monture dotée d'un caparaçon subit une pénalité de mouvement de -1 ps.

Par exemple, un Chevalier monté peut normalement se déplacer de 8 ps. Si son destrier porte un caparaçon, il ne se déplace plus que de 8 ps -1 ps ce qui donne un mouvement final de 7 ps.

Effectuer une Roue

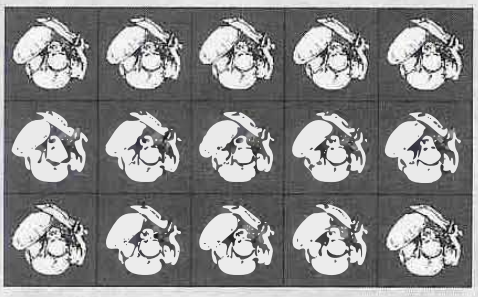


Pour effectuer une roue, l'un des bouts de la formation est avancé tandis que le bout opposé reste immobile et fait office de pivot. L'unité tourne autour de ce dernier comme le rayon d'une roue et termine la manœuvre dans une nouvelle direction.

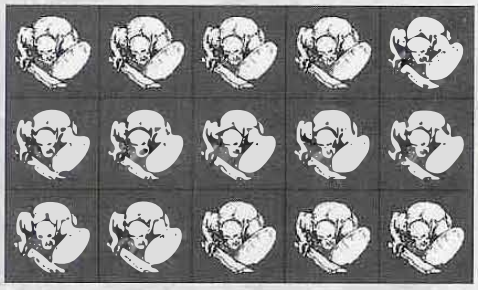
Nous voyons ici une unité effectuer trois roues pour contourner un bois.

Réorientation

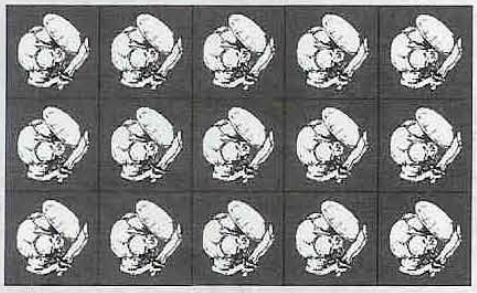
UNE UNITE ORIENTEE VERS L'AVANT



EFFECTUE UN DEMI TOUR



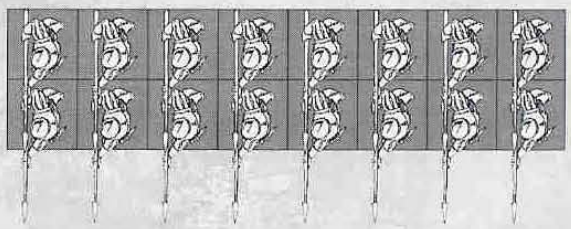
EFFECTUE UN QUART DE TOUR



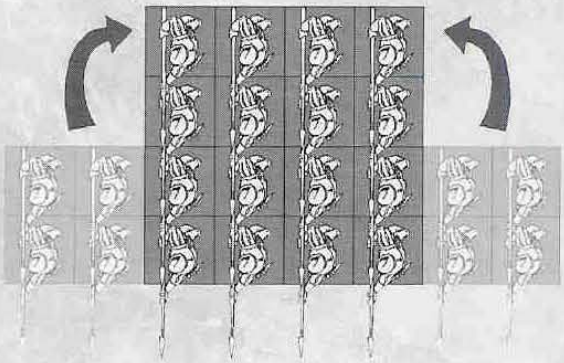
Pour effectuer un quart de tour ou un demi-tour, les figurines pivotent sur place de 90° à 180° pour se réorienter vers le côté ou l'arrière. L'unité perd alors un quart de son mouvement : une unité avec un mouvement de 4 ps perd 1 ps par exemple.

Changements de Formation

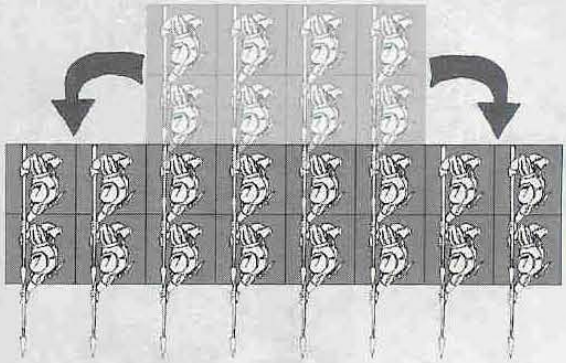
UNITE EN FORMATION SUR DEUX RANGS



L'UNITE SACRIFIE TOUT SON MOUVEMENT POUR AJOUTER DEUX RANGS



L'UNITE SACRIFIE TOUT SON MOUVEMENT POUR RETIRER DEUX RANGS



Une unité doit sacrifier la moitié de son mouvement pour ajouter ou retirer un rang. Une unité peut donc ajouter ou retirer deux rangs si elle reste totalement immobile.

MANOEUVRES

Les troupes se déplacent et combattent en formation serrée d'un rang ou plus, souvent désignée par le terme **Régiment**, ou **Escadron** pour la cavalerie. Le terme générique, **Unité**, est également très courant.

Une unité doit rester en formation en se déplaçant, ce qui signifie que les figurines ne sont pas libres de se promener où bon leur semble. La formation peut avancer tout droit sans aucun problème, mais une **Manœuvre** est nécessaire pour changer de direction.

Il existe trois types de manœuvres permettant à une unité de changer d'orientation ou de réorganiser ses rangs : **les Roues**, les **Réorientations** et les **Changements de Formation**. Il existe de plus une quatrième manœuvre spéciale appelée **Reformation**.

ROUES

Pour faire une roue, le front de la formation avance en pivotant autour de l'un des coins avants. L'unité tourne comme le rayon d'une roue et termine sa manœuvre dans une nouvelle direction.

Lors d'une roue, on considère que l'unité entière s'est déplacée autant que la figurine la plus éloignée de l'axe de rotation. Une fois la roue terminée, vous pouvez utiliser le reste du mouvement de l'unité.

Par exemple, une unité de Lanciers de l'Empire peut faire une roue de 2 ps vers la gauche puis avancer de 2 ps droit devant, ce qui donne un total de 4 ps.

Une unité peut effectuer plusieurs roues durant son déplacement du moment qu'elle possède assez de mouvement et qu'elle ne charge pas. Une unité qui charge ne peut faire qu'une seule roue pour s'aligner avec l'ennemi, comme décrit plus loin.

REORIENTATIONS

Pour effectuer un quart de tour ou un demi-tour, les figurines pivotent sur place de 90° à 180° pour se réorienter vers le côté ou l'arrière. L'unité perd alors un quart de son mouvement.

Par exemple, une unité avec un Mouvement de 4 ps doit sacrifier 1 ps pour pouvoir se réorienter.

Une unité peut se réorienter plusieurs fois durant son mouvement, sauf si elle charge ou effectue une marche forcée.

Lorsqu'une unité se réoriente vers le côté ou l'arrière, le porte-étendard, le musicien, ainsi que tout personnage également inclus dans l'unité, sont automatiquement replacés à l'avant. S'il n'y a pas assez de place, les figurines peuvent être placées dans les rangs arrières si le joueur le désire.

CHANGEMENTS DE FORMATION

Une unité de troupes peut aussi changer de formation en augmentant ou en réduisant son nombre de rangs. Par exemple, une unité de deux rangs peut passer à trois rangs en retirant des figurines des deux premiers pour en créer un troisième.

Une unité doit sacrifier la moitié de son mouvement pour ajouter ou retirer un rang. Elle peut ajouter ou retirer deux rangs en restant immobile.

Une unité doit toujours comporter le même nombre de figurines au sein de chaque rang au cours de ces réorganisations. Seul le rang arrière peut éventuellement contenir moins de figurines. Un rang arrière reste un rang, qu'il soit plein ou ne contienne qu'une seule figurine, bien que seuls les rangs d'au moins quatre figurines soient pris en compte au corps à corps, comme nous le verrons plus tard.

REFORMATIONS

Une unité de troupes peut en même temps modifier la direction dans laquelle elle est orientée tout en changeant de formation en utilisant une seule et unique manœuvre : une Reformation.

Une unité de troupes peut se reformer durant sa phase de mouvement, du moment qu'elle n'est pas engagée au corps à corps, et que rien ne l'empêche de se déplacer. Le joueur déclare alors que son unité se reforme et la replace dans sa nouvelle formation. Le centre de l'unité doit rester au même endroit, mais le nombre de rangs et l'orientation des figurines ne dépendent que de lui, du moment qu'aucune figurine n'a parcouru plus de distance que le double de sa valeur de Mouvement (c'est-à-dire qu'un humain avec un Mouvement de 4 ne pourra pas parcourir plus de 8 ps). Les figurines de personnages, de porte-étendards et de musiciens doivent toujours être placées au premier rang, comme d'habitude.

Une unité qui se reforme ne peut pas se déplacer durant le même tour car cela lui prend la totalité de la phase de mouvement. Elle ne peut pas non plus utiliser ses armes de tir lors du même tour car ses troupes sont trop occupées à prendre leur nouvelle position. Les autres actions, telles que le lancement de sorts, restent possibles.

TERRAINS

Les troupes ne se déplacent à leur pleine valeur de Mouvement qu'en terrain découvert. Gênées par des terrains accidentés comme des fourrés ou des bois, elles ralentissent. Les terrains sont divisés en quatre catégories : **Découvert**, **Difficile**, **Très Difficile** et **Infranchissable**.

TERRAINS DECOUVERTS

Les terrains découverts ne gênent pas du tout les mouvements. Le champ de bataille entier est en général considéré comme tel, sauf si le contraire est précisé. Cela comprend les collines pas trop pentues, et les éléments tels que les routes, les chemins et autres surfaces fermes.

TERRAINS DIFFICILES

Les terrains difficiles comprennent :

- Fourrés, buissons et autre végétation touffue.
- Débris, ruines, éboulis et rochers.
- Gués, ruisseaux et eaux peu profondes.
- Marais, Etangs et étendues boueuses.
- Champs fraîchement labourés ou boueux.
- Dunes de sable et zones très sablonneuses.
- Escaliers, marches et échelles.

- Pentes dangereuses ou raides. Cela peut inclure les flancs de certaines collines si les deux joueurs se sont mis d'accord avant la partie. Sinon, les collines comptent comme des terrains découverts.
- Bois, vergers, cultures et feuillages denses.

Les troupes ne traversent les terrains difficiles qu'à demi-vitesse. Une unité avec un Mouvement de 4 ne se déplace donc que de 2 ps dans un bois.

Si des troupes traversent du terrain découvert et difficile durant le même tour, elles se déplacent respectivement à pleine et à demi vitesse. Par exemple, un humain avance de 2 ps à découvert puis entre dans un bois. Il lui reste 2 ps de mouvement, mais comme il se trouve à présent en terrain difficile, il ne peut avancer que de 1 ps dans le bois.

TERRAINS TRES DIFFICILES

Les terrains très difficiles comprennent des zones encore plus difficiles à traverser, telles que :

- Bois inextricables avec épines à foison.
- Pentes très abruptes devant être escaladées sur les mains et les genoux.
- Rivières rapides mais encore franchissables à gué.

Les terrains très difficiles divisent le mouvement par quatre. Arrondissez les fractions au demi-pas le plus proche pour éviter toute complication superflue.

TERRAINS INFRANCHISSABLES

Les terrains infranchissables sont si difficiles à traverser que cela est impossible durant une bataille. Ils comprennent les rivières, les lacs, les marais impénétrables et les falaises. Les troupes doivent contourner les terrains infranchissables.

Les joueurs doivent décider avant le début de la partie quels éléments de terrains seront difficiles, très difficiles ou infranchissables durant la bataille.

OBSTACLES

Les obstacles sont des haies, des barrières, des murs ou des tranchées que les troupes doivent escalader pour les franchir. Malgré des similitudes avec les terrains difficiles, la différence est importante. Les obstacles sont des éléments linéaires, comme des murs, qui doivent être franchis pour pouvoir continuer. Les terrains difficiles sont des zones, comme des marais, qui réduisent la vitesse de l'unité.

Franchir un obstacle coûte la moitié du Mouvement. Une figurine ayant un Mouvement de 4 doit donc sacrifier 2 ps pour franchir une haie ou un mur. Une figurine n'ayant plus assez de Mouvement pour traverser un obstacle qu'elle vient d'atteindre doit s'arrêter devant. La figurine ne compte pas comme étant à mi-chemin de l'obstacle s'il lui restait 1 ps sur ses 4 ps de mouvement par exemple. Lorsque toute une unité tente de franchir un obstacle, la pénalité continue à s'appliquer au régiment entier tant que toutes les figurines ne sont pas passées.

Le plus étrange des monstres est la terrifiante Chimère, au corps de la taille d'une maison et aux griffes plus longues que des dagues. Sa queue frappe comme un fouet d'acier et ses ailes de cuir la portent à travers le ciel.

Cette horrible créature possède trois têtes. L'une d'elles est cornue, comme celle d'un bélier, et une autre ressemble à celle d'un énorme lion... mais la plus effroyable est sa tête de dragon, qui crache des flammes et des vapeurs toxiques.

La Chimère chasse dans les désolations nordiques, et la chair humaine constitue son met préféré: elle traquera une proie pendant des jours et des nuits pour s'en repaître.

Extrait du Grimoire Beterricus

Il peut arriver qu'une unité termine son mouvement à cheval sur un obstacle, avec des figurines de chaque côté. Dans ce cas, placez la partie qui a franchi l'obstacle devant celui-ci, et la partie qui ne l'a pas encore franchi, derrière celui-ci. De chaque côté, les rangs doivent rester en contact avec l'obstacle. Une fois toutes les troupes de l'autre côté, les rangs de l'unité sont replacés normalement. N'oubliez pas que l'unité entière se déplace à demi-vitesse tant que toutes les figurines n'ont pas franchi l'obstacle.

Si un mur, une haie ou une barrière est doté d'une porte, on considère cette dernière ouverte, sauf si le contraire a été précisé. Les troupes peuvent passer par une porte sans pénalité de mouvement.

Si la formation d'une unité est divisée par un obstacle, elle ne peut ni se réorienter, ni faire de roue, ni changer de formation. L'unité doit franchir l'obstacle avant de pouvoir faire tout cela.

Une unité peut voir sa vitesse réduite par un terrain difficile et par un obstacle. Si des troupes se déplacent à demi-vitesse de 2 ps sur du terrain difficile (un champ fraîchement labouré par exemple) elles doivent tout de même sacrifier la moitié de leur mouvement pour franchir une barrière ou une haie, ce qui donne dans ce cas une pénalité de -1 ps.

CHARGER

Les mouvements de charge doivent tous être réalisés après les mouvements obligatoires, mais avant que le reste de l'armée ne soit déplacé. Ils sont effectués au double du Mouvement normal mais restent soumis aux pénalités dues aux terrains et aux obstacles. Par exemple, des chevaliers montés avec un Mouvement de 7 peuvent charger jusqu'à 14 ps. Sur un terrain difficile, tel qu'un champ boueux, leur mouvement est réduit de moitié, et ils ne chargent alors qu'à 7 ps.

Avant de déplacer une unité qui charge, vérifiez que votre adversaire a déclaré sa réponse, que les troupes qui fuient ont été déplacées, et que celles qui maintiennent leur position et tirent l'aient fait. Mesurez la distance entre l'unité qui charge et sa cible.

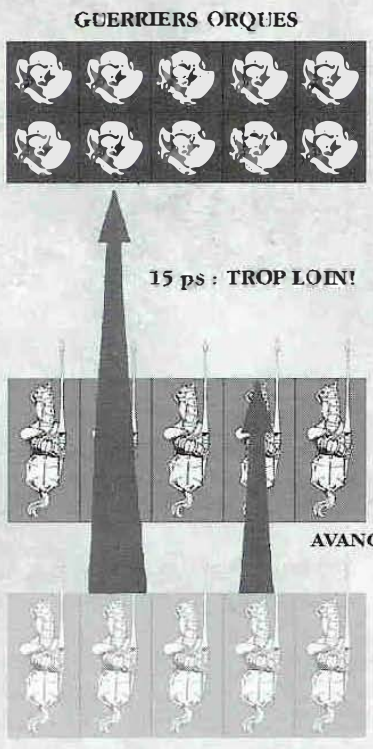
RATER UNE CHARGE

Si l'ennemi a fui, ou si vous avez sous-estimé la distance, vos troupes peuvent s'avérer incapables d'atteindre leur cible. Dans ce cas, la charge est ratée.

Si sa charge rate, l'unité avance de son Mouvement normal au lieu de le doubler. Elle est déplacée droit vers sa cible comme si elle chargeait mais s'arrête au bout de son Mouvement normal. Cela représente les troupes qui commencent à charger puis se rendent compte qu'elles ne pourront pas atteindre l'ennemi, et s'arrêtent progressivement en perdant leur enthousiasme et leur élan.

Une unité qui rate sa charge ne peut pas utiliser d'armes de tir lors du même tour, mais les sorciers peuvent lancer des sorts.

Charge Ratée



Les chevaliers ont déclaré une charge contre les orques. Ils ont un Mouvement normal de 7 ps et peuvent donc charger à 14 ps. Le joueur mesure la distance et se rend compte que les orques sont à 15 ps : horreur! La charge est ratée et l'unité doit avancer vers les orques comme si elle chargeait, sauf qu'elle s'arrête au bout de son mouvement normal de 7 ps.

MANŒUVRER PENDANT UNE CHARGE

Une unité qui charge ne peut pas se réorienter ni changer de formation. Les troupes sont en train de courir ou de galoper et seraient incapables d'effectuer d'aussi délicates manœuvres, même si elles parvenaient à entendre les ordres à travers le tumulte de la charge et les cris de guerre.

Les règles suivantes régissent les manœuvres effectuées pendant une charge :

1. Lorsqu'une unité charge un ennemi, le joueur doit faire en sorte d'amener autant de figurines que possible au combat. Pour cela, l'unité qui charge devra parfois avancer tout droit, mais il lui faudra souvent effectuer une roue pour faire face à l'ennemi. Cette règle est très importante, il est impératif qu'elle soit assimilée dès le début !

2. Une unité peut effectuer une seule roue durant une charge. Elle peut et doit le faire pour optimiser le nombre de figurines attaquantes qui pourront combattre. Notez que l'unité n'est pas obligée de faire une roue si cela l'empêche d'atteindre l'ennemi.

Si l'unité qui charge doit faire une roue vers sa cible, procédez comme expliqué précédemment et mesurez la distance de roue, qui comptera dans la distance de charge totale. Par exemple, si une unité charge à 12 ps, elle peut effectuer une roue de 4 ps pour faire face à l'ennemi puis avancer de 8 ps.

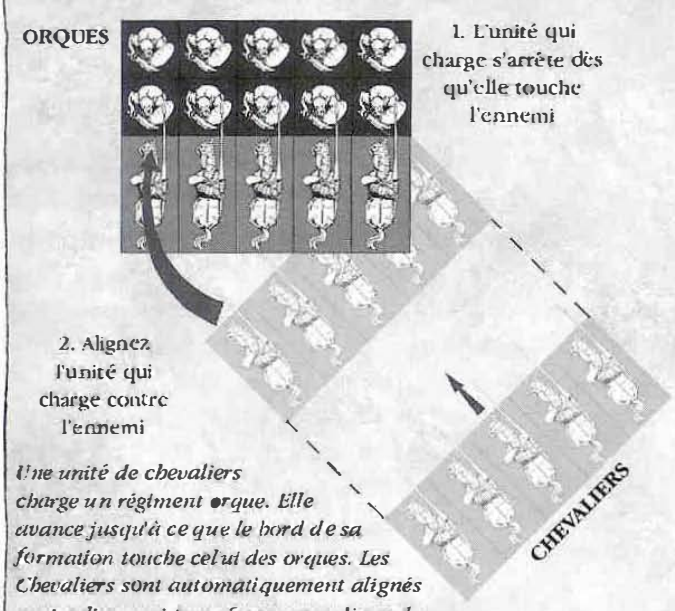
Une fois qu'une unité a effectué sa roue nécessaire, elle avance tout droit vers l'ennemi et s'arrête aussitôt en contact avec lui.

ALIGNER LES COMBATTANTS

Une fois l'unité qui charge arrivée au contact, elle est automatiquement alignée contre son ennemi pour former une ligne de front, comme illustré ci-dessous. Ce mouvement d'alignement additionnel est gratuit.

S'il n'est pas pratique d'aligner une unité à cause du terrain, de figurines, ou autre, il est possible d'aligner l'unité chargée aussi (ou à la place) afin de garder une ligne de front bien claire. La situation peut se compliquer lorsque le terrain ou des figurines empêchent d'aligner l'unité en entier par exemple. Plutôt que d'encombrer les règles avec d'interminables clarifications, nous avons inclus davantage d'exemples à la fin de ce livre.

Aligner au Combat



Une unité de chevaliers charge un régiment orque. Elle avance jusqu'à ce que le bord de sa formation touche celui des orques. Les Chevaliers sont automatiquement alignés contre l'ennemi pour former une ligne de front. Ce mouvement d'alignement est gratuit, et peut provoquer le dépassement de leur mouvement de charge par certains chevaliers.

DEPLACER LES UNITES ENGAGEES

Une fois les unités engagées au corps à corps, elles ne peuvent plus bouger jusqu'à ce qu'un camp soit détruit ou mis en fuite. Les unités déjà en corps à corps au début de leur tour ne peuvent pas bouger mais continuent à se battre durant la phase de corps à corps.

REPONSES AUX CHARGES

Si une unité chargée maintient sa position & tire, elle peut infliger assez de pertes à celle qui charge pour causer un test de Panique immédiat (voir la section Psychologie). Il peut en résulter une charge interrompue avant que l'ennemi ne soit engagé, c'est pourquoi il est important de résoudre les tirs d'une unité qui maintient sa position et tire avant de déplacer l'unité qui charge. Si les attaquants sont hors de portée de tir au début de leur mouvement de charge, considérez que les pertes sont infligées à la portée maximum des armes utilisées.

Si une unité fuit lorsqu'elle est chargée, elle s'éloigne dans la direction directement opposée à l'ennemi, de 2D6 ps si son Mouvement est de 6 ou moins, ou de 3D6 ps s'il est supérieur à 6, comme expliqué plus tard. Si l'unité en fuite s'éloigne trop pour que la charge ennemie puisse l'atteindre, les attaquants avancent de leur Mouvement normal, comme pour n'importe quelle charge ratée.

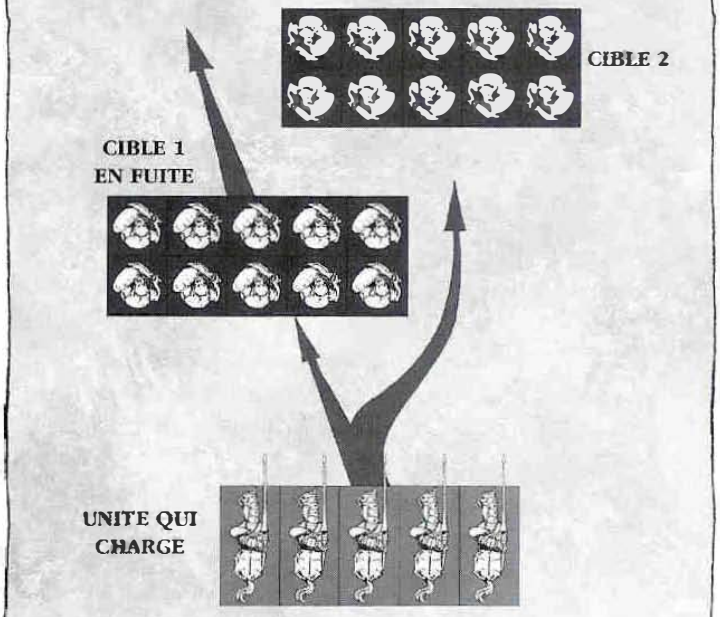
Si les troupes en fuite ne s'éloignent pas assez pour éviter leurs attaquants, elles ont un gros problème ! Si ces derniers possèdent assez de Mouvement pour les rattraper, elles sont détruites. Les attaquants n'ont besoin de rattraper qu'une seule figurine pour détruire l'unité entière. Ils parcourent alors la totalité de leur mouvement de charge, dépassant si nécessaire le point où l'ennemi a été rattrapé. Les troupes en fuite sont piétinées ou trop dispersées pour se regrouper. Voir les règles de troupes en fuite dans la section Corps à Corps pour les détails.

REDIRIGER UNE CHARGE

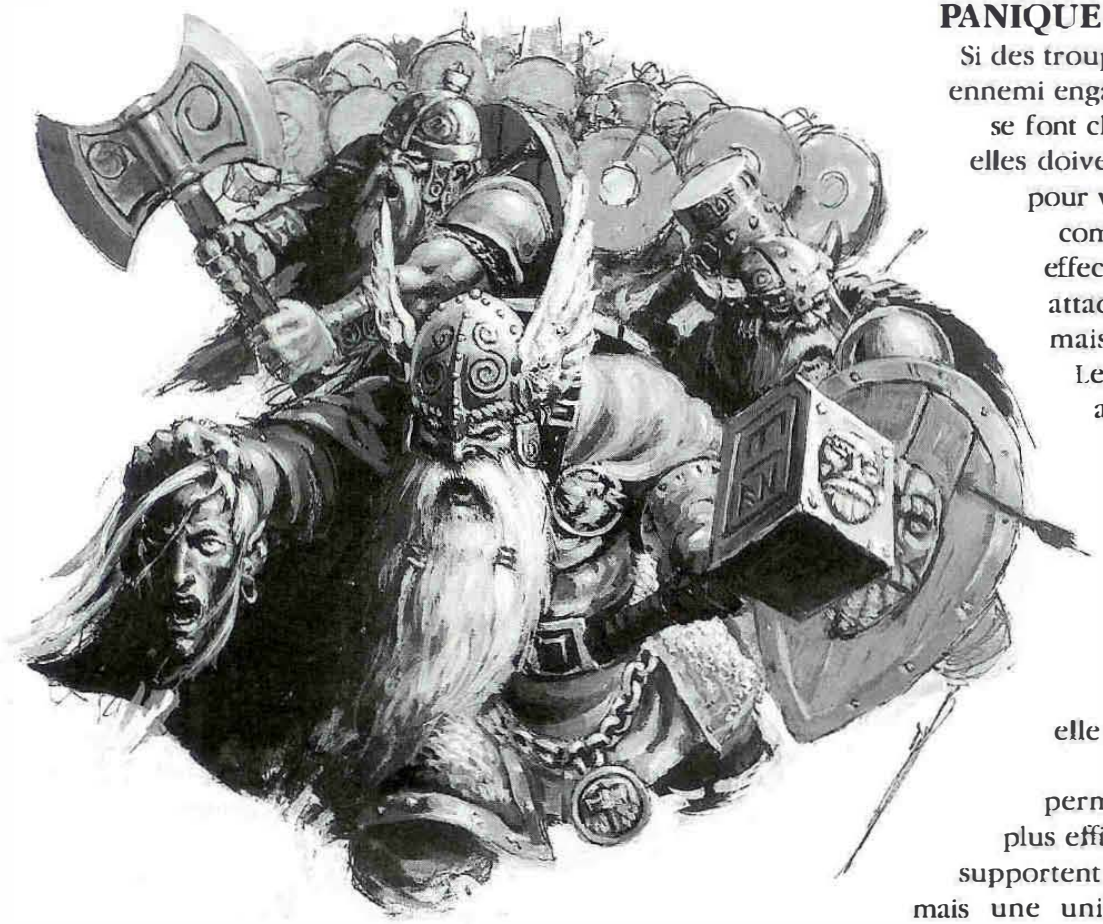
Si une unité chargée fuit, il peut arriver qu'elle en expose une autre aux attaquants. Si la nouvelle unité est à portée, le joueur attaquant peut rediriger la charge, bien qu'il n'y soit pas obligé. Il doit alors déclarer que son unité charge la nouvelle cible, qui dispose des options de réponse habituelles. Si cette unité fuit également, le joueur attaquant ne peut pas rediriger sa charge une nouvelle fois.

Dans le cas où plusieurs unités peuvent être chargées, l'unité attaquante doit rediriger sa charge sur l'ennemi le plus proche de l'unité visée à l'origine.

Rediriger une Charge



L'unité visée fuit la charge et expose une autre unité qui se trouvait derrière elle. Les attaquants peuvent rediriger leur charge sur la seconde unité si le joueur le désire.



PANIQUE

Si des troupes sont en train d'affronter un ennemi engagé lors d'un tour précédent et se font charger de flanc ou par l'arrière, elles doivent effectuer un test de Panique pour voir si leurs nerfs tiennent bon, comme décrit plus tard. Le test est effectué dès la confirmation que les attaquants sont à portée de charge, mais avant de déplacer les troupes. Les règles des tests de Panique et autres sont expliquées en détail dans la section Psychologie.

BONUS DE COMBAT

Si un ennemi d'une Puissance d'Unité de cinq ou plus charge de flanc ou par l'arrière, l'unité attaquée perd tout bonus de rang dont elle aurait pu bénéficier au corps à corps. Des rangs nombreux permettent à une unité de se battre plus efficacement, car ceux de derrière supportent physiquement ceux de devant, mais une unité chargée de flanc ou par l'arrière perd cet avantage. Les détails sur les résultats de combat et les bonus de rangs se trouvent dans la section Corps à Corps. Si une unité attaque un ennemi de flanc ou par l'arrière, elle gagne l'avantage d'affronter un adversaire qui n'était pas prêt à se défendre dans cette direction. L'attaquant reçoit donc un bonus de combat additionnel, comme expliqué dans la section Corps à Corps.

CAS PARTICULIERS

Une charge peut parfois déclencher un nouveau mouvement ennemi. Par exemple, les Fanatiques gobelins jaillissent de leur unité dès que l'ennemi s'approche à 8 ps. Ceci se produit hors de la séquence normale : l'attaquant s'arrête à 8 ps, les Fanatiques gobelins bougent, et les dommages qu'ils infligent sont déterminés immédiatement. C'est au joueur de signaler au bon moment qu'il a des mouvements ou des actions hors séquence à accomplir.

CHARGES DE FLANC ET PAR DERRIERE

Se faire charger depuis une direction que vous ne voyez pas et pensiez sûre est une expérience terrifiante même pour les plus braves. Avec son champ de vision réduit par sa position dans les rangs, le soldat moyen n'a qu'une vague idée de ce qui se passe sur le champ de bataille. Si l'ennemi a réussi à le contourner, il lui semblera probable que la bataille est perdue. Le doute s'insinuera dans son esprit, provoquant désorientation et confusion. Il se battra moins efficacement, et s'il est déjà au corps à corps, il peut même paniquer et fuir en pensant que l'ennemi l'a contourné et pris en tenaille.

Les figurines individuelles peuvent pivoter pour faire face à la charge et ne subissent ni ce test ni les autres pénalités, à moins d'être déjà engagée au corps à corps.

MARCHES FORCEES

Effectuer une marche forcée permet aux troupes éloignées des combats de se déplacer plus vite. Ceci représente le rapide mouvement des réserves vers les zones importantes et contribue à ce que toutes les unités puissent se joindre au combat.

Les troupes en marche forcée se déplacent au double de leur Mouvement normal, avec leurs armes au fourreau ou à l'épaule. Une unité effectuant une marche forcée n'est pas prête au combat, et un tel mouvement ne convient donc pas à une unité proche de l'ennemi. Dans la réalité, personne ne s'approcherait de l'ennemi sans apprêter ses armes pour pouvoir se défendre ou attaquer.

Une unité peut effectuer une marche forcée si aucune figurine ennemie ne se trouve où que ce soit à moins de 8 ps d'elle au début du tour (celles qui sont en fuite ne comptent pas). Si un ennemi se trouve à moins de 8 ps, l'unité est trop occupée à se préparer au combat pour effectuer une marche forcée. Notez que la marche forcée permet de se rapprocher à moins de 8 ps de l'ennemi au cours du déplacement.

Une unité effectuant une marche forcée ne peut pas changer de formation ou se réorienter car cela gênerait son déplacement. Elle peut faire des roues normalement, comme le ferait une colonne de troupes pour suivre une route par exemple.

Une unité effectuant une marche forcée ne peut pas traverser de terrain difficile ou autre, ni franchir d'obstacles. Elle doit s'arrêter si elle en rencontre.

Une unité effectuant une marche forcée ne peut pas utiliser d'armes de tir durant la phase de tir, car elle n'est pas prête au combat. Les sorciers se trouvant dans l'unité peuvent tout de même lancer des sorts.

FIGURINES INDIVIDUELLES

Les unités constituées d'une seule figurine, comme les Géants ou les grands monstres (avec ou sans cavalier), peuvent effectuer des marches forcées de la même manière que les unités de troupes.

Dans le cas des figurines individuelles, la vitesse accrue n'est pas due à une "marche" en ordre serré, mais à leur liberté de mouvement, la possibilité de courir, etc.

FILE INDIENNE

Une unité en **File Indienne** (une figurine derrière l'autre) peut se déplacer très facilement. La figurine de tête n'est pas gênée par des troupes de part et d'autre, et choisit librement son chemin. Les autres sont placées derrière de manière à suivre son itinéraire. Ce mouvement est spécifique aux longues lignes de troupes. Une telle formation est certes peu efficace pour combattre, mais reste très pratique pour se faufiler entre les bâtiments et les obstacles.

1 PS DE DISTANCE

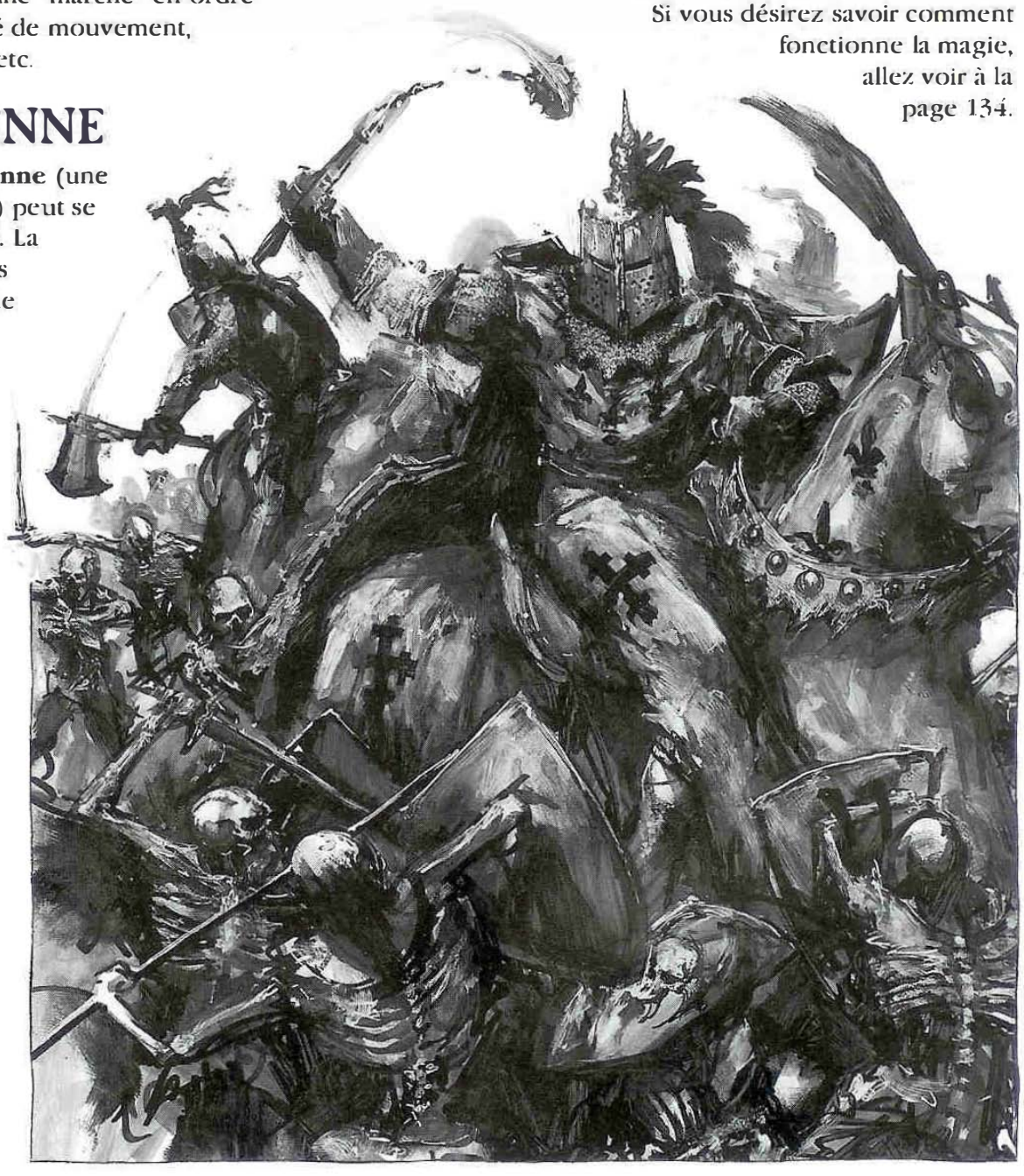
Il arrive que les mouvements de troupes finissent par encombrer la table, surtout lorsque plusieurs unités sont engagées au corps à corps. Il est très important de savoir lesquelles sont engagées en combat et lesquelles sont proches mais non engagées (qui ne font que passer à proximité par exemple).

Pour cette raison, les troupes adverses qui ne sont pas au corps à corps doivent toujours être écartées d'au moins 1 ps. Les figurines qui s'approchent à moins de 1 ps de l'ennemi sans l'engager sont stoppées à 1 ps de distance. N'oubliez pas qu'un corps à corps ne peut être engagé que par une charge, sauf dans certaines circonstances exceptionnelles indiquées dans les règles.

Pour des raisons de jouabilité, cette règle est ignorée durant les charges : une unité qui charge peut s'approcher à moins de 1 ps de n'importe quel ennemi.

MAGIE

Après les mouvements vient la phase de magie. Si vous débutez dans Warhammer, laissez la magie de côté pour le moment et familiarisez-vous avec les règles de tir et de corps à corps. Si vous désirez savoir comment fonctionne la magie, allez voir à la page 134.



LA BATAILLE DU ROC DE FER

Ecoutez mes paroles, humains, et honorez les héros de votre peuple. Moi, Duregar de Karak-Hirn, je vais à présent vous conter la Bataille du Roc de Fer. C'est au temps de Grimnir, cinq millénaires et demi après la fondation de Karaz-a-Karak, que les armées combinées du Reikland et des Nains affrontèrent les hordes du Chef de Guerre orque Grothak le Borgne.

Les humains encaissèrent la puissance de l'attaque. Ils tombaient par centaines, mais ne reculèrent cependant pas d'un pouce. Sur la colline, seuls, ils maintinrent en respect l'avalanche d'acier et de monstres à peau verte, faisant preuve d'autant de force d'âme que des guerriers nains à la longue barbe.

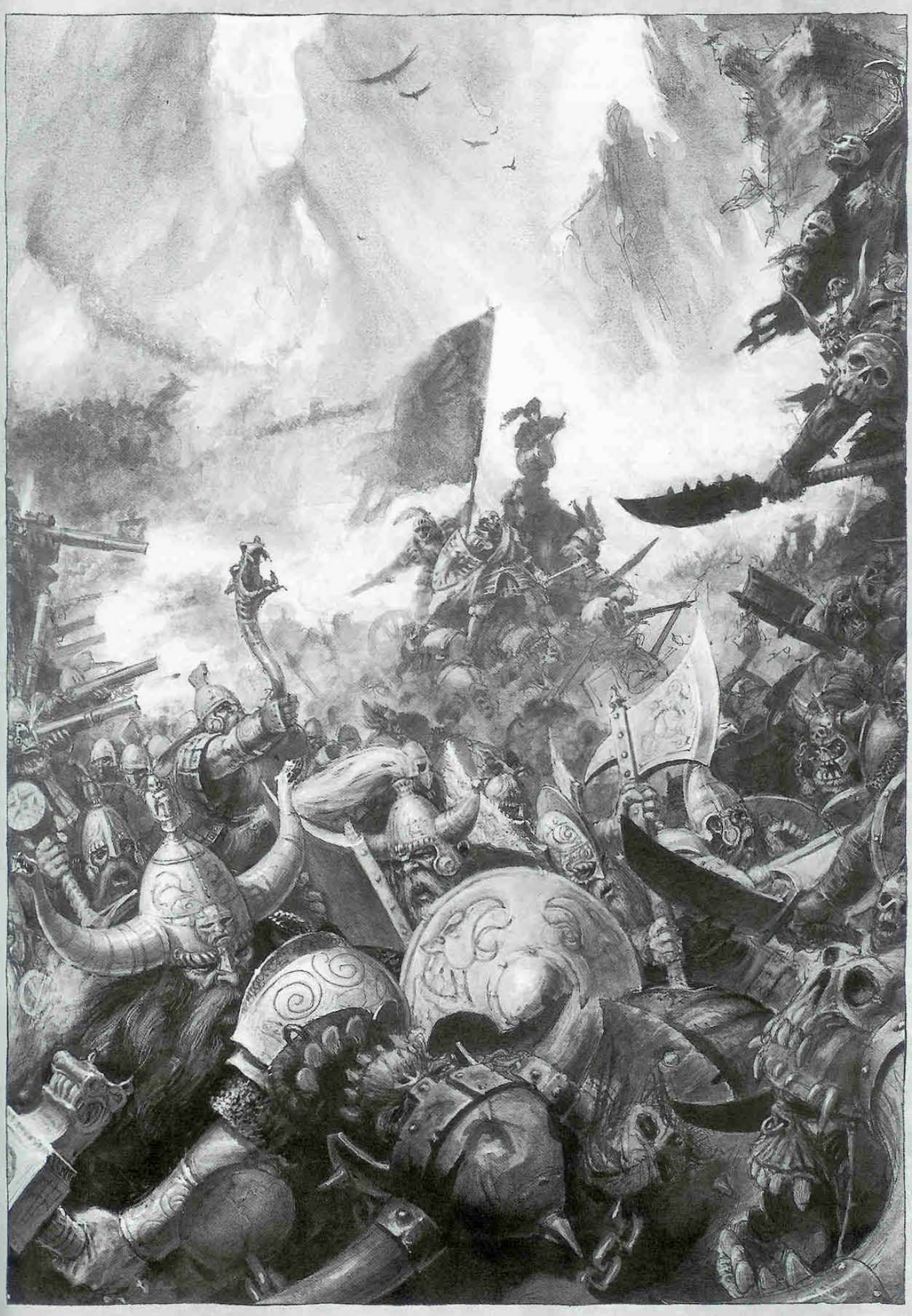
Les tirs concentrés de nos Arquebusiers sauvèrent les cinq derniers d'entre eux, et la charge des Brisefers mit l'ennemi en déroute. En honneur de nos alliés, nous avons bâti un tertre avec les têtes des vermines orques : un avertissement destiné aux envahisseurs qui voudraient venir piller nos terres.

C'est le Roi Alrik, porteur du Grand Marteau de Karak-Hirn, qui mena les nains à la victoire. On dit qu'il tua trois douzaines d'ennemis à lui seul ce jour-là.

Les charognards vinrent picorer les yeux des ennemis tombés... quoi de plus approprié pour qui voulait profaner les terres de nos ancêtres? Les nôtres furent emportés pour être enterrés dans le Hall des Morts, sous les montagnes.

Ce sont les arquebuses naines, comme celle que voici, qui nous donnèrent la victoire lors de la Bataille du Roc de Fer. Celle-ci est un véritable chef-d'œuvre dotée d'un mécanisme de chargement à ressort, fabriquée par le grand Ingénieur Thorik de Karak-Hirn.

Un bon Arquebusier nain peut tuer un gobelin à deux cents pas avec une telle arme!



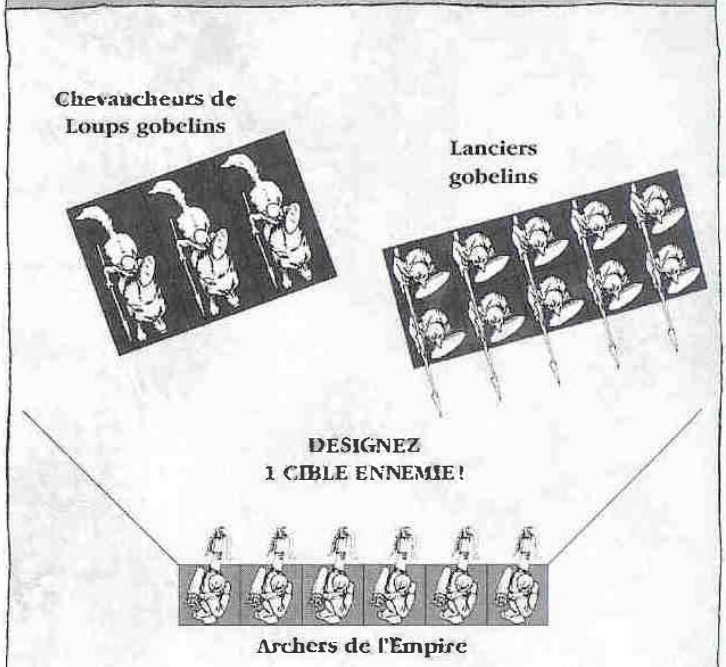
TIR

Une fois les phases de mouvement et de magie terminées, il faut résoudre les éventuels tirs. Les troupes armées d'arcs, d'arbalètes ou d'autres armes appropriées peuvent tirer sur les cibles ennemies qu'elles voient. A moins que le contraire ne soit précisé, chaque figurine ne peut effectuer qu'une seule attaque de tir par phase de tir. Vous pouvez aussi faire tirer les machines de guerre telles que catapultes, canons, etc. dont les règles sont données plus tard.

Vous devez toujours commencer par faire tirer les armes requérant une estimation de la distance de tir (comme les canons et les catapultes par exemple). Estimez toutes ces distances de tir avant d'effectuer la moindre mesure. Les tirs restant ne sont pas soumis à un ordre particulier de résolution.

Désignez l'une de vos unités avec laquelle vous désirez tirer et sélectionnez l'ennemi visé. Par exemple, dans la situation illustrée par le diagramme ci-contre, vous pouvez faire tirer vos Archers de l'Empire sur les Chevaucheurs de Loups gobelins ou sur les Lanciers gobelins. Une fois la cible désignée, mesurez la portée et résolvez le tir à l'aide des règles décrites. Continuez jusqu'à ce que vous ayez fait tirer tout ce qui est capable de le faire, y compris vos éventuelles machines de guerre.

Sélection d'une Cible



L'unité d'Archers de l'Empire peut tirer sur les Chevaucheurs de Loups gobelins ou les Lanciers gobelins.

PORTEE

Toutes les armes de tir possèdent une portée maximum qui indique jusqu'où elles peuvent tirer. Si la cible que vous avez désignée est au-delà de cette portée maximum, vos tirs ratent automatiquement. C'est pourquoi vous devez désigner la cible avant de mesurer.

Portées des Armes de Tir

Arc court	16 ps
Arc	24 ps
Arc long	30 ps
Arbalète	30 ps
Arbalète à répétition	24 ps
Fronde	18 ps
Javelot	8 ps
Hache de jet	4 ps
Couteau de jet, fléchette	6 ps
Arquebuse	24 ps
Pistolet	8 ps

Exemple : Le joueur impérial utilise des arcs, qui ont une portée de 24 ps, et déclare tirer sur l'unité orque la plus proche. Lorsqu'il mesure la distance de tir, il découvre que les orques sont à 25 ps de ses troupes. Sa volée de flèches tombe sans dommages devant les peaux-vertes hilares.

Lorsqu'une unité tire, il arrive assez souvent que certaines figurines soient à portée de tir et pas d'autres. Dans ce cas, seules celles qui se trouvent à portée peuvent tirer, et les autres ratent automatiquement leur cible.

Ces portées sont les distances maximum que peuvent atteindre les armes de tir, mais les projectiles perdent en puissance et en précision bien avant cette limite. Les portées de tir sont donc divisées en deux types : les **Courtes Portées** et les **Longues Portées**.

La Courte Portée va jusqu'à la moitié **incluse** de la portée maximum de l'arme.

La Longue Portée va de la moitié jusqu'au maximum de la portée de l'arme.

Exemple : la courte portée d'un arc court va jusqu'à 8 ps. Une cible située à plus de 8 ps compte comme étant à longue portée.

Comme nous le verrons plus tard, il existe des modificateurs qui rendent les cibles bien plus difficiles à toucher à longue portée.

QUI PEUT TIRER & LIGNES DE VUE

On considère que le bord frontal du socle indique l'orientation de la figurine, qui ne peut évidemment pas viser une cible qu'elle ne peut voir. Pour représenter ceci, la cible visée doit se trouver dans un angle de 90° vers l'avant du tireur. Lorsque les socles des figurines sont carrés, le champ de vision peut être facilement imaginé en projetant les diagonales. C'est la **Ligne de Vue**, qui détermine quel ennemi la figurine peut viser ou charger.

La ligne de vue d'un tireur peut être bloquée si des figurines ou un élément de décor se trouvent entre lui et sa cible. Pour cette raison, comme cela est expliqué plus tard, seules les figurines du premier rang d'une unité peuvent tirer, car celles qui sont derrière ne pourront pas voir à travers leurs camarades.

Imaginez un vrai champ de bataille avec son relief, ses brumes matinales et ses nuages de poussière. Représentez-vous les bois et les haies qui bouchent la vue, la dépression de terrain qui masque l'ennemi, et la distance qui rend l'ami difficile à distinguer de l'ennemi. Avec notre vue "aérienne" de nos champs de bataille miniatures, nous oublions tout cela, mais les troupes représentées par les figurines n'ont pas tant de chance. Tout comme leurs équivalents réels ne pourraient voir à travers des collines ou des haies, nous devons considérer que nos figurines ne peuvent pas voir à travers de tels éléments de décor.

Nous ne pouvons prédire à quoi ressembleront les tables de jeu de tout le monde, aussi est-il impossible de définir exactement quel type de décor bloque la ligne de vue. Vous devrez donc faire usage de votre propre jugement avec l'aide des méthodes suivantes.

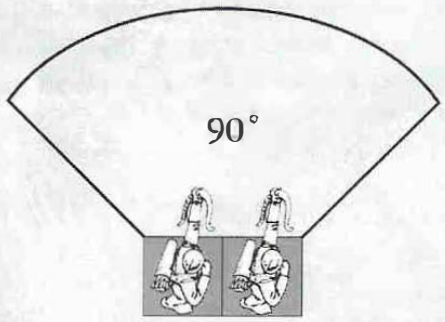
Le moyen le plus simple de vérifier ce qu'une figurine peut voir est peut-être de se pencher sur la table pour se placer dans son axe. Ne vous fiez néanmoins pas trop à cette méthode, car l'ennemi serait en réalité bien plus difficile à voir s'il ne se trouvait pas sur une table de jeu bien plate et sans brouillard.

Les collines, rochers et bâtiments bloquent la ligne de vue au niveau du sol. Si une colline ou une maison bloque complètement la ligne de vue sur une figurine se trouvant de l'autre côté, cette dernière ne pourra pas être prise pour cible.

Les haies et les murs bloquent la ligne de vue au niveau du sol. Cependant, on considère qu'une figurine se trouvant juste derrière, au contact de l'obstacle avec la tête et les épaules bien visibles, peut voir et tirer à travers. Dans ce cas, elle peut elle aussi être vue et prise pour cible.

Les bois bloquent la ligne de vue si le tireur et sa cible se trouvent chacun d'un côté. On ne peut voir que jusqu'à 2 ps à l'intérieur d'un bois. Une figurine à 2 ps de la lisière dans une forêt pourra donc voir et tirer vers l'extérieur, mais aussi être vue et prise pour cible (avec une pénalité de -1). A plus de 2 ps à l'intérieur d'une forêt, une figurine ne peut pas voir hors de celle ci, ni être vue depuis l'extérieur. Si le tireur et sa cible sont tous deux dans le bois, la portée des tirs est limitée à la distance maximale à laquelle ils peuvent voir, c'est-à-dire 2 ps.

Orientation



Les figurines ne peuvent voir que ce qui se trouve dans un angle de 90° devant elles.

Les troupes, amies ou ennemies bloquent la ligne de vue. Il est impossible de tirer à travers une figurine pour en toucher une autre, sauf dans le cas d'une figurine considérée comme une *Grande Cible* derrière des troupes de taille normale (comme des humains ou des orques). Des snotlings ou des gobelins ne peuvent pas bloquer la ligne de vue d'un Géant! La réciproque est vraie : le cavalier d'un Dragon peut tirer au-dessus de figurines amies qui ne sont pas des grandes cibles.

Notez que cela n'autorise pas les grandes créatures à charger à travers d'autres figurines!

POSITIONS SURELEVEES

Les collines sont d'importantes positions tactiques, qui dominent les alentours et donnent d'excellentes lignes de vue aux machines de guerre et aux troupes de tir. De nombreuses batailles furent gagnées ou perdues en fonction de la capacité d'un général à exploiter tactiquement les collines.

TIRER DEPUIS UNE COLLINE

Les troupes situées sur une colline bénéficient d'une ligne de vue partant d'une position surélevée. Pour déterminer ce qu'elles peuvent voir, penchez-vous sur la table et mettez-vous dans l'axe des figurines. La plupart du temps, vos troupes pourront voir au-dessus de celles qui sont au niveau du sol, et des obstacles plus bas que la colline.

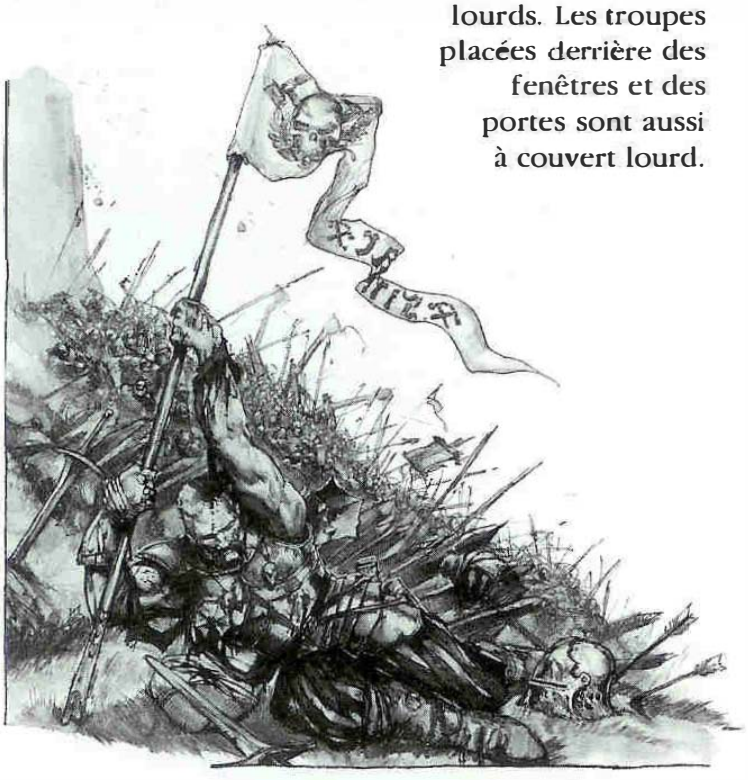
On considère que les troupes placées sur une colline bénéficient d'une bonne position de tir et peuvent donc faire tirer un rang de plus que si elles étaient au niveau du sol. Cela signifie que la plupart des archers pourront tirer sur deux rangs en étant sur une colline.

COUVERTS

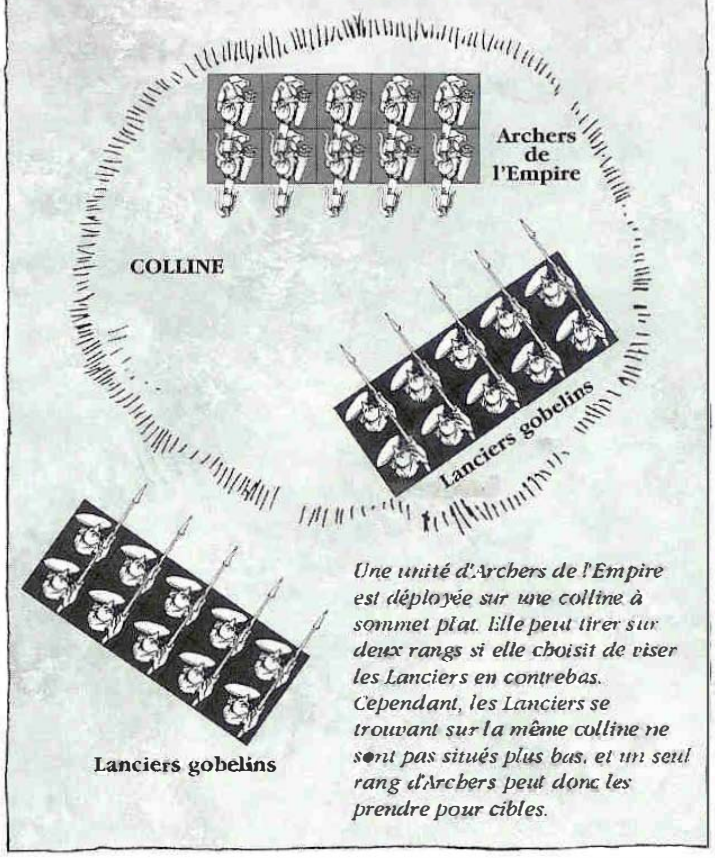
Les troupes se trouvant derrière certains éléments de décor, comme des haies ou des murs, peuvent s'y mettre à couvert si leurs socles sont en contact avec. Cela les rend plus difficiles à toucher car elles peuvent s'abriter des projectiles. Il existe deux types de couverts : les **Couverts Lourds** et les **Couverts Légers**.

COUVERTS LOURDS

Ils offrent une réelle protection physique en plus de dissimuler la cible. Le coin d'un bâtiment, un gros rocher, un mur ou des palissades en bois sont des couverts lourds. Les troupes placées derrière des fenêtres et des portes sont aussi à couvert lourd.



Tirer depuis une Colline



Une unité d'Archers de l'Empire est déployée sur une colline à sommet plat. Elle peut tirer sur deux rangs si elle choisit de viser les Lanciers en contrebas. Cependant, les Lanciers se trouvant sur la même colline ne sont pas situés plus bas, et un seul rang d'Archers peut donc les prendre pour cibles.

Une figurine placée au coin d'un bâtiment de manière à ce qu'elle jette un œil est à couvert lourd, de même que celles qui sont dans des trous ou des tranchées.

COUVERTS LEGERS

Bien que dissimulant légèrement la cible, les couverts légers n'offrent que peu de protection contre les projectiles. Vous pouvez vous cacher derrière une haie, mais un carreau d'arbalète passera au travers. Les haies et les bois fournissent un couvert léger. Les troupes se trouvant dans une forêt bénéficient automatiquement d'un couvert léger.

TIR & CORPS A CORPS

Les unités engagées au corps à corps sont bien trop occupées pour utiliser un arc ou une arbalète, et ne peuvent donc pas tirer.

Il est totalement interdit de tirer sur des cibles engagées au corps à corps. Le risque de toucher des camarades est bien trop grand.

GABARITS

Parfois, le tir de certaines armes (comme les catapultes) peut dévier et toucher des unités engagées au corps à corps. Comme décrit plus loin, elles peuvent utiliser un gabarit pour déterminer le nombre de figurines touchées par le rocher, le souffle du dragon, ou autre. Normalement, les figurines situées sous le gabarit sont celles qui sont touchées. Voir la section Machines de Guerre pour plus de détails.

Si le gabarit se place de manière à ne toucher que des figurines du même camp, et qu'aucune de celles-ci ne soit engagée au corps à corps (c'est-à-dire en contact socle à socle avec un ennemi), toutes les pertes sont déterminées normalement. Le tir n'a frappé que des figurines de cette unité.

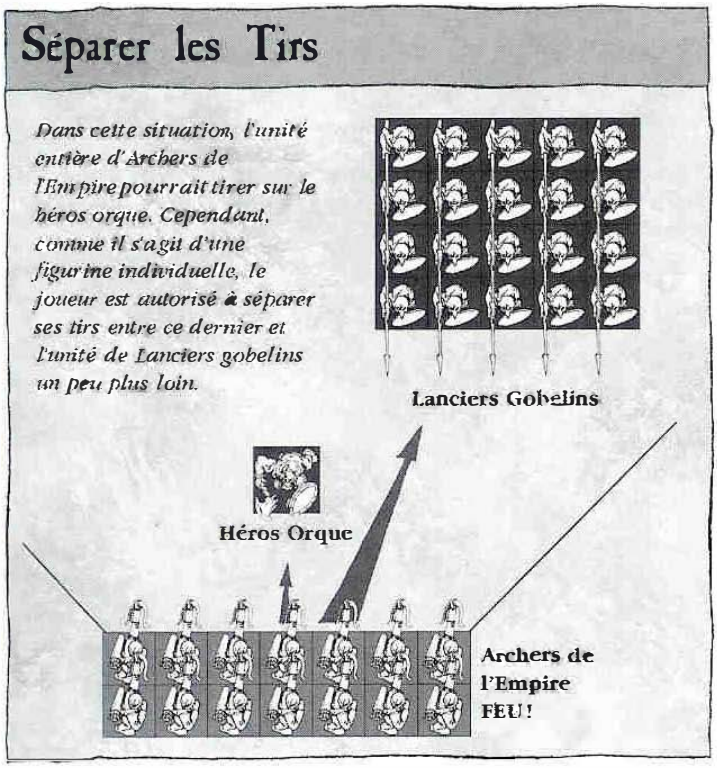
Si le gabarit touche des figurines engagées au corps à corps, ou des troupes des deux camps à la fois (en combat ou non) déterminez les pertes normalement mais répartissez-les équitablement entre les deux protagonistes. Le tir a frappé au cœur de la mêlée et tout le monde en subit les conséquences.

MAINTENIR SA POSITION ET TIRER

Une unité équipée des armes appropriées peut tirer sur un ennemi qui déclare une charge contre elle, si ce dernier se trouve à plus de la moitié de sa distance de charge. Cela s'appelle **Maintenir sa Position et Tirer**. Les tirs sont résolus après toutes les déclarations de charge, mais avant de déplacer les attaquants. Résolvez les tirs à la distance mesurée, avec un malus de -1 pour toucher une cible en train de charger.

Une unité qui maintient sa position et tire le fait hors de la séquence normale de tour, durant la phase de mouvement adverse, avant les mouvements de charge. Notez que les attaquants ayant moins de la moitié de leur distance de charge à parcourir ne peuvent pas se faire tirer dessus ainsi car ils sont bien trop près et arrivent trop rapidement.

Si les attaquants commencent leur charge au-delà de la portée maximum des armes de tir de l'unité, les tirs sont effectués à cette portée maximum. On considère que les archers tirent dès que l'ennemi est à portée.



SEPARER LES TIRS

La plupart du temps, une unité de troupes tire sur une seule cible à la fois, comme un régiment, un grand monstre ou un char, selon les ordres de leur commandant qui désigne l'ennemi à viser.

Une unité peut séparer ses tirs entre deux cibles ou plus s'il est impossible que toutes les figurines tirent sur le même ennemi. Par exemple, la cible peut ne pas être visible par tous les tireurs parce qu'elle est en partie dissimulée ou trop proche de l'unité pour être dans le champ de vision de tous les tireurs.

Lorsqu'une unité tire sur une figurine individuelle, comme un grand monstre, un héros, un Fanatique gobelin ou autre, elle peut séparer ses tirs entre celle-ci et d'autres cibles plus distantes, même si l'unité entière pouvait viser l'ennemi en question. Cela permet à une unité de répartir ses tirs sur un groupe de figurines individuelles.

TOUCHER LA CIBLE

La chance qu'a un tireur de toucher la cible qu'il vise dépend avant tout de sa Capacité de Tir, ou CT. Plus cette caractéristique est élevée, plus les chances de faire mouche sont grandes.

Pour déterminer si la cible est touchée, lancez 1D6 pour chaque figurine qui tire. Notez que le nombre d'Attaques n'affecte pas le nombre de tirs effectués : chaque tireur ne peut tirer qu'une fois, sauf si son arme bénéficie d'une règle spéciale lui permettant de tirer à une cadence plus élevée.

Comptez le nombre de figurines de l'unité qui tirent et lancez autant de dés. Il est plus simple de lancer tous les dés en même temps, mais ce n'est pas une obligation. S'il y a vraiment beaucoup de figurines qui tirent, vous devrez peut-être lancer plusieurs séries de dés. Le tableau suivant indique le résultat minimum à obtenir sur 1D6 pour toucher.

Capacité de Tir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Résultat requis	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Si vous obtenez un nombre supérieur ou égal au résultat requis, vous avez touché. Si vous obtenez un nombre inférieur, vous avez raté.

Exemple : Vous faites tirer cinq Archers Gobelins. Ils ont une CT de 3, vous avez donc besoin d'un 4 ou plus pour toucher. Vous lancez 5 dés et obtenez 1, 2, 2, 4, et 6, ce qui donne 2 touches et 3 ratés.

Bien sûr, vous ne pouvez pas obtenir moins de 1 sur 1D6, et les troupes ayant une CT de 6 ou mieux obtiendront forcément un résultat supérieur à un nombre négatif. Cependant, personne ne touche automatiquement à Warhammer et un jet de 1 est toujours un échec, quels que soient les modificateurs et la Capacité de Tir de la figurine.

MODIFICATEURS POUR TOUCHER

Tirer est plus compliqué que simplement pointer une arme vers une cible. D'autres facteurs que la Capacité de Tir affectent les chances de toucher, comme la portée et les couverts dont nous avons déjà parlé. Il existe encore d'autres facteurs, certains facilitant le tir, d'autres le rendant plus ardu. Ils sont appelés modificateurs **Pour Toucher**, et ils sont cumulatifs.

Les facteurs qui facilitent le tir sont ajoutés au jet de dé. Les facteurs qui le rendent plus difficile sont déduits du jet de dé.

Tous les modificateurs pour toucher au tir sont cumulatifs. Donc, si vous tirez à longue portée sur une cible derrière un couvert léger, vos chances de faire mouche sont réduites de -2. Cela signifie qu'avec une CT de 5, vous devriez obtenir un résultat de 4 pour toucher, au lieu d'un 2.

Exemple : Dix Archers Gobelins tirent sur une unité d'elfes. Leurs cibles sont à 10 ps de distance. Pire, les elfes se tiennent derrière une haie : couvert léger! Les gobelins sont armés d'arcs courts et leurs cibles sont donc à longue portée (la portée courte pour ces armes est de 8 ps ou moins). Avec leur CT de 3, les gobelins touchent habituellement sur des 4 ou plus, mais à cause du couvert léger et de la longue portée, ils subissent une pénalité de -2. Chaque archer doit donc obtenir un 6 pour toucher (6-2 = 4). Le joueur lance dix dés et parvient à obtenir deux 6 : deux touches!

+1 TIR SUR UNE GRANDE CIBLE

Une grande cible correspond à ce qui serait très grand ou particulièrement massif dans la réalité. Les Géants par exemple, sont de grandes cibles, tandis qu'hommes, elfes, ogres, canons, et la plupart des troupes ne le sont pas. Dans tous les cas, la description de la créature dans le livre d'armée correspondant précise s'il s'agit d'une grande cible ou non. Les cavaliers ne sont pas considérés comme de grandes cibles s'ils montent des chevaux, des loups, des ours ou autres animaux comparables. Les Dragons, les Démons Majeurs et certaines machines de guerre sont de grandes cibles.

-1 TIRER EN BOUGEANT

Les chances de toucher d'un tireur sont réduites s'il s'est déplacé durant la phase de mouvement (ou la phase de magie grâce à un sort). Même un simple changement d'orientation ou de formation peut le déconcentrer et compte donc comme un mouvement.

-1 TIRER SUR UN ENNEMI QUI CHARGE

Une figurine qui maintient sa position et tire sur un ennemi qui la charge voit ses chances de toucher réduites. Face à l'ennemi qui se rapproche en hurlant, le tir sera hâtif et sans précision afin de pouvoir abandonner l'arme et se saisir d'une épée.

-1 TIR A LONGUE PORTEE

Si la cible se trouve au-delà de la moitié de la portée maximum, les chances de toucher sont réduites. Il peut arriver que certains tireurs soient à courte portée et d'autres à longue portée. Dans ce cas, lancez les dés séparément pour chaque portée.

-1 TIR SUR DES TIRAILLEURS OU UNE FIGURINE INDIVIDUELLE

Cette pénalité s'applique pour le tir sur toute figurine à pied isolée de taille humaine (y compris les personnages), ou un ennemi en formation de tirailleur. Consultez la section sur les Héros et les Sorciers pour toutes les explications concernant le tir sur les figurines de personnages, et la section sur les Tirailleurs pour les règles sur les troupes adoptant la formation du même nom.

-1 CIBLE A COUVERT LEGER

Si la cible se trouve derrière un couvert léger, les chances de toucher sont réduites.

-2 CIBLE A COUVERT LOURD

Si la cible est derrière un couvert lourd, les chances de toucher sont considérablement réduites.

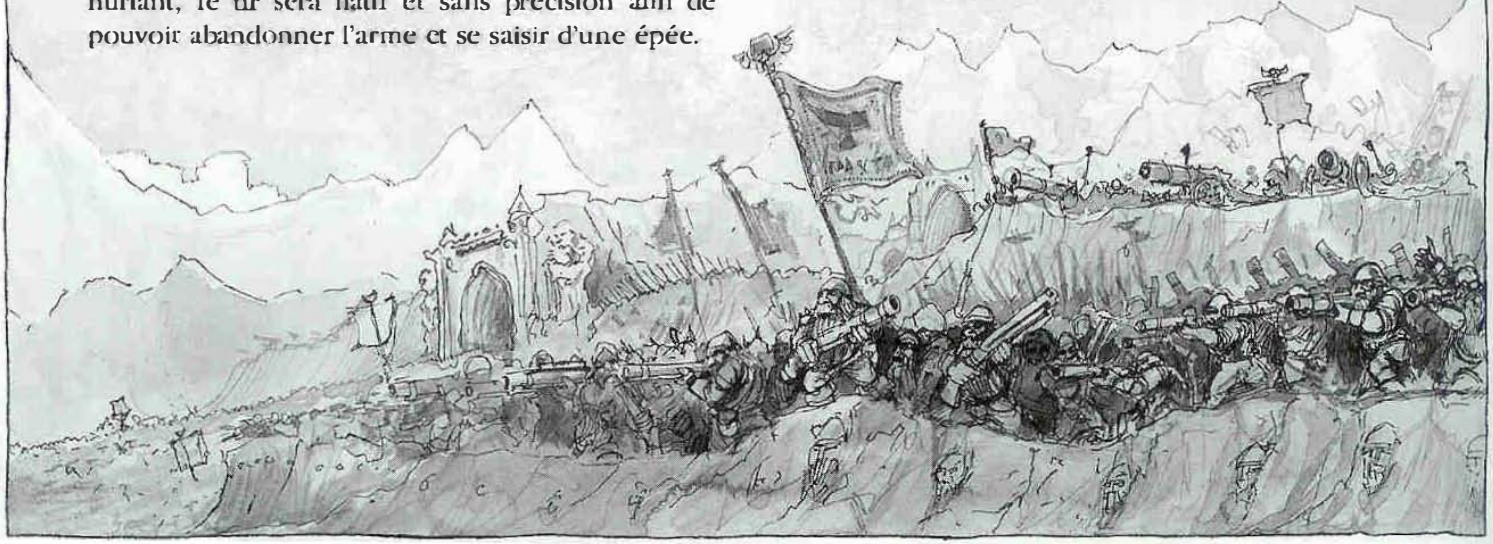


TABLEAU DES BLESSURES

Force de l'Arme \ Endurance de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

7+ POUR TOUCHER

Si un 7 ou plus pour toucher est requis lors du tir à cause des modificateurs, il reste encore une chance, certes très mince, de faire mouche. Il est impossible d'obtenir un 7 sur un D6, aussi devrez-vous dans un premier temps faire un 6, puis relancer chaque 6 obtenu et consulter le tableau suivant. Pour obtenir un 8 par exemple, vous devrez obtenir un 6, suivi d'un 5 ou plus. Si le résultat requis est de 10 ou plus, vous n'avez aucune chance de faire mouche.

7 ..... 6 suivi d'un 4, 5 ou 6
8 ..... 6 suivi d'un 5 ou 6
9 ..... 6 suivi d'un 6
10+ ..... Impossible !

BLESSURES

Toutes les touches ne blessent pas forcément leur cible : certaines peuvent rebondir sur l'armure ou ne causer qu'une égratignure. Certaines créatures sont si coriaces que les flèches percent difficilement leur chair, ou qu'elles peuvent ignorer les projectiles qui y sont plantés. Une fois la cible touchée, déterminez si elle est blessée. Comparez la Force de l'arme avec l'Endurance de la cible. La Force des armes de tir les plus courantes est indiquée ci-contre et l'Endurance de la cible est notée dans son profil.

Lancez 1D6 pour chaque touche infligée et consultez le Tableau des Blessures ci-dessus. Trouvez la colonne de la Force de l'arme, puis descendez jusqu'à la ligne de l'Endurance de la cible pour trouver le résultat minimum à obtenir sur 1D6 pour blesser. Lorsqu'un 'N' est indiqué, l'arme n'est pas assez puissante pour blesser la cible. N signifie effets Nuls !

FORCES DES ARMES

Les quelques exemples qui suivent indiquent la force de diverses armes de tir. Pour plus de détails, consultez la section des Armes, qui décrit toutes les armes de tir et de corps à corps.

ARME	FORCE
Arc Court	3
Arc	3
Arc Long	3
Arbalète à Répétition	3
Fronde	3
Arbalète	4
Arquebuse	4

Suite de l'exemple précédent : Le joueur gobelin a infligé 2 touches aux elfes et consulte le tableau. Ses arcs courts ont une Force de 3 et les elfes ont 3 en Endurance. Il doit donc obtenir des 4 ou plus pour les blesser. Il lance un 4 et un 2, un elfe est donc blessé.

SAUVEGARDES

Une créature blessée peut encore éviter tout dommage grâce à sa sauvegarde (svg en abrégé). Il en existe deux types : les **Sauvegardes d'Armure** et les **Sauvegardes Invulnérables**, dont les descriptions suivent.

SAUVEGARDE D'ARMURE

Une armure, un bouclier, ou encore un cheval ou autre créature similaire peuvent éviter à une figurine blessée de subir des dommages. Elle bénéficie alors d'une sauvegarde d'armure.

Lancez 1D6 pour chaque blessure subie par vos troupes. Elle est annulée si le résultat est supérieur ou égal à la sauvegarde d'armure de la figurine.

Par exemple : Un guerrier avec un bouclier et une armure légère possède une sauvegarde de 5+, il doit donc obtenir un 5 ou un 6 pour être protégé.

Les figurines de cavalerie bénéficient toujours d'une sauvegarde de 6, même si le cavalier ne porte aucune armure. Cela représente la protection apportée par la monture. Si le cavalier porte une armure, sa sauvegarde sera améliorée de +1 par rapport à celle dont il bénéficierait à pied.

Par exemple, un humain portant une armure légère et un bouclier possède une sauvegarde de 5+ à pied et de 4+ à cheval.

Ce bonus ne s'applique qu'à la cavalerie, pas aux personnages ou autres figurines chevauchant des monstres. Les règles concernant les monstres et leurs cavaliers se trouvent dans la section des Monstres.

Suite de l'exemple précédent : les Archers Gobelins ont infligé 1 blessure aux elfes. Ceux-ci portent des armures légères et des boucliers, et bénéficient d'une sauvegarde d'armure de 5+. Le joueur elfe lance un 2, et échoue. Sur un 5 ou 6, la flèche aurait ricoché et l'elfe aurait été sauvé.

Sauvegardes d'Armure

Armure Portée	Sauvegarde d'Armure	Sauvegarde de Cavalerie
Aucune	Aucune	6+
Bouclier ou Armure Légère	6+	5+
Bouclier et Armure Légère ou Armure Lourde seulement	5+	4+
Bouclier et Armure Lourde	4+	3+
Cavalier avec Bouclier et Armure Lourde, sur Monture Caparaçonnée.	-	2+

Modificateurs de Sauvegarde d'Armure

Certaines armes ou créatures sont si fortes qu'elles percent aisément les armures et réduisent donc leur efficacité. Leurs attaques infligent des modificateurs qui réduisent la sauvegarde d'armure adverse, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Exemple : Une arbalète (F4) frappe un guerrier portant une armure légère et un bouclier. Il aurait normalement besoin d'un 5 ou 6 pour réussir sa sauvegarde et annuler la blessure, mais la puissance de l'arbalète lui inflige un malus de -1. Seul un 6 peut donc annuler sa blessure.

Modificateurs de Sauvegarde

Force de la Touche	Malus
3 ou moins	Aucun
4	- 1
5	- 2
6	- 3
7	- 4
8	- 5
9	- 6
10	- 7

Sauvegarde Maximum

La meilleure valeur du tableau des sauvegardes d'armure est de 2+ sur 1D6. Les armures magiques permettent cependant d'atteindre une valeur de 1+, voire mieux encore ! Un résultat de 1 reste cependant toujours un échec, et même une sauvegarde de 1+ ou mieux sera ratée sur un 1.

L'avantage d'une sauvegarde à 1+ est d'amoindrir les effets des modificateurs. Par exemple, une figurine dotée d'une sauvegarde à 2+ annulera une touche de F4 sur un 3+, tandis qu'une figurine avec une sauvegarde à 1+ l'annulera sur un 2+.

SAUVEGARDES INVULNERABLES

Certains types de troupes et créatures sont protégés par davantage que de simples armures. Ils peuvent bénéficier de charmes magiques ou de bénédictions, de la faveur des dieux du monde de Warhammer, ou tout simplement d'une chance ahurissante.

On dit des figurines dotées de ce genre de protection qu'elles bénéficient d'une sauvegarde invulnérable. Cette dernière est assez différente de la sauvegarde d'armure et il est capital de bien les différencier.

Les sauvegardes invulnérables représentent des protections magiques ou divines capables de sauver un guerrier lorsque son armure n'est d'aucune utilité. Contrairement aux sauvegardes d'armure, elles ne sont **jamais** affectées par les modificateurs de Force, etc. Même une touche ignorant toutes les sauvegardes d'armure pourra être annulée par une sauvegarde invulnérable. Une figurine ne peut tenter qu'une seule sauvegarde invulnérable contre chaque touche subie.

Une figurine peut parfois disposer d'une sauvegarde d'armure et d'une sauvegarde invulnérable. Dans ce cas, la figurine doit d'abord tenter la sauvegarde d'armure puis, en cas d'échec, la sauvegarde invulnérable. Aucune figurine ne peut tenter plus d'une sauvegarde invulnérable par blessure subie. Si pour quelque raison que ce soit une figurine dispose de deux sauvegardes invulnérables, utilisez la meilleure.

RETIRER LES PERTES

La plupart des troupes de taille humaine ne peuvent subir qu'une seule blessure avant de tomber. Certaines figurines peuvent en encaisser plusieurs, mais sont plutôt exceptionnelles. Le nombre de blessures qu'une figurine peut subir avant de tomber est indiqué par ses Points de Vie, ou "PV" sur le profil.

PERTES

Lorsque les troupes ne possèdent qu'un seul PV, les pertes sont retirées comme suit. Pour chaque blessure non sauvegardée subie par une unité, une figurine est retirée comme perte. Bien qu'il soit plus simple de dire qu'elles sont mortes, ce n'est pas forcément le cas. Elles peuvent être assommées, immobilisées, ou trop gravement blessées pour continuer le combat. Dans le jeu, le résultat est le même, les pertes comptent comme des morts et sont retirées du jeu.

Les pertes on beau être infligées dans le premier rang de l'unité, elles sont retirées du dernier pour des raisons de jouabilité. Cela permet de conserver une formation claire et représente les rangs arrières qui avancent pour combler les brèches. Si l'unité est déployée sur une seule ligne, les pertes sont retirées équitablement de chaque extrémité pour représenter les troupes qui se regroupent autour du chef et de la bannière.

PERTES & POINTS DE VIE MULTIPLES

Si des figurines possèdent plus d'un Point de Vie, les pertes sont retirées comme suit. Supposons qu'une volée de flèches inflige 5 blessures à une unité de Minotaures. Ce sont d'énormes créatures dotées de 3 Points de Vie chacune. Les flèches peuvent tomber un peu partout dans l'unité et blesser plusieurs créatures, mais vous devez retirer des figurines entières dès que possible. Donc, 5 blessures donnent 1 figurine morte (3 blessures) et 2 blessures en plus. Les blessures excédentaires ne suffisent pas pour retirer une autre figurine et le joueur doit donc noter que 2 blessures ont été subies par l'unité. Si une nouvelle blessure lui est infligée, un autre Minotaure sera retiré. Il est évidemment capital de bien noter les blessures subies par une telle unité.

PERTES & CAVALERIE

Dans le cas de figurines de cavalerie, tous les tirs sont résolus contre le cavalier. Si ce dernier meurt, la monture est retirée aussi. C'est une méthode simple et pratique de représenter la cavalerie, qui évite de se préoccuper de cavaliers à pied ou de montures isolées. Certains cavaliers sont morts, des chevaux se sont emballés et ont fui, ou d'autres ont été tués en jetant leur maître à terre. Tout cela doit être imaginé lorsque les figurines sont retirées d'un seul coup. Notez que cela ne s'applique qu'à la cavalerie ordinaire (dont les montures n'ont qu'un seul PV), et en aucun cas aux monstres montés. Les monstres possèdent plus d'un Point de Vie et sont soumis à des règles particulières (voir pages 103-105).

TESTS DE PANIQUE

Il est très difficile pour des troupes de garder leur calme sous une pluie de flèches. Pour représenter ceci, toute unité subissant un nombre considérable de pertes doit effectuer un test de Panique. Il s'agit d'un test décrit dans la section Psychologie, avec d'autres effets tels que la Peur, la Terreur, etc.

JETS DE DES RAPIDES

Vous vous rendez probablement compte à présent que les tirs nécessitent de lancer bon nombre de dés : des poignées de dés même ! Mais cela ne prend pas autant de temps que vous pourriez le croire car ils sont tous lancés en même temps. Le moyen le plus rapide de procéder consiste à prendre autant de dés qu'il y a de tireurs et de tous les lancer en une seule fois. Si vous faites tirer dix archers, vous devrez donc lancer dix dés. Ramassez ensuite ceux qui ont touché et relancez-les pour blesser. Disons que sur dix dés, quatre touchent. Ceux-là sont relancés et peuvent par exemple infliger deux blessures.

Les dés infligeant des blessures sont ensuite ramassés et transmis à l'adversaire qui va devoir effectuer ses sauvegardes avec. Ce système fonctionne aussi à merveille lors de la résolution des corps à corps.

Un Guerrier Nain de Karaz-a-Karak

CORPS A CORPS

Une fois le tir résolu, le moment est venu de passer à la brutalité du combat rapproché, du corps à corps, ou de la mêlée comme on l'appelle parfois. Une fois engagées au corps à corps, les unités ne peuvent ni se déplacer ni tirer, elles doivent faire face à l'ennemi jusqu'à ce que l'un des deux camps soit annihilé ou mis en fuite. Quel que soit le joueur dont c'est le tour, toutes les figurines en contact avec l'ennemi doivent combattre. La phase de corps à corps est donc une exception à la séquence normale de tour car les deux camps participent au combat.

Comme la phase de mouvement, la phase de corps à corps se conforme à une séquence prédéfinie, dont voici les différentes étapes.

1. Combats

Chaque unité impliquée dans un corps à corps se bat comme expliqué dans les règles qui suivent. Résolvez tous les combats avant d'en déterminer les résultats.

2. Résultats

Déterminez quel camp a gagné chaque combat et dans quelle mesure. Le vaincu perdra de 1 à 2 "points" ou plus, comme nous le verrons plus tard.

3. Tests de Moral

Toute unité vaincue en combat doit réussir un test de Moral pour ne pas être "démoralisée". Si elle l'est, vous pouvez le noter ou retourner les figurines. Effectuez tous les tests de Moral à ce moment.

4. Tests de Panique

Si une unité a été démoralisée, les unités amies proches doivent passer un test de Panique. Effectuez tous les tests de Panique à ce moment.

5. Fuites

Les unités démoralisées ou paniquées doivent fuir l'ennemi. Déplacez toutes les unités venant d'être mises en fuite à ce moment.

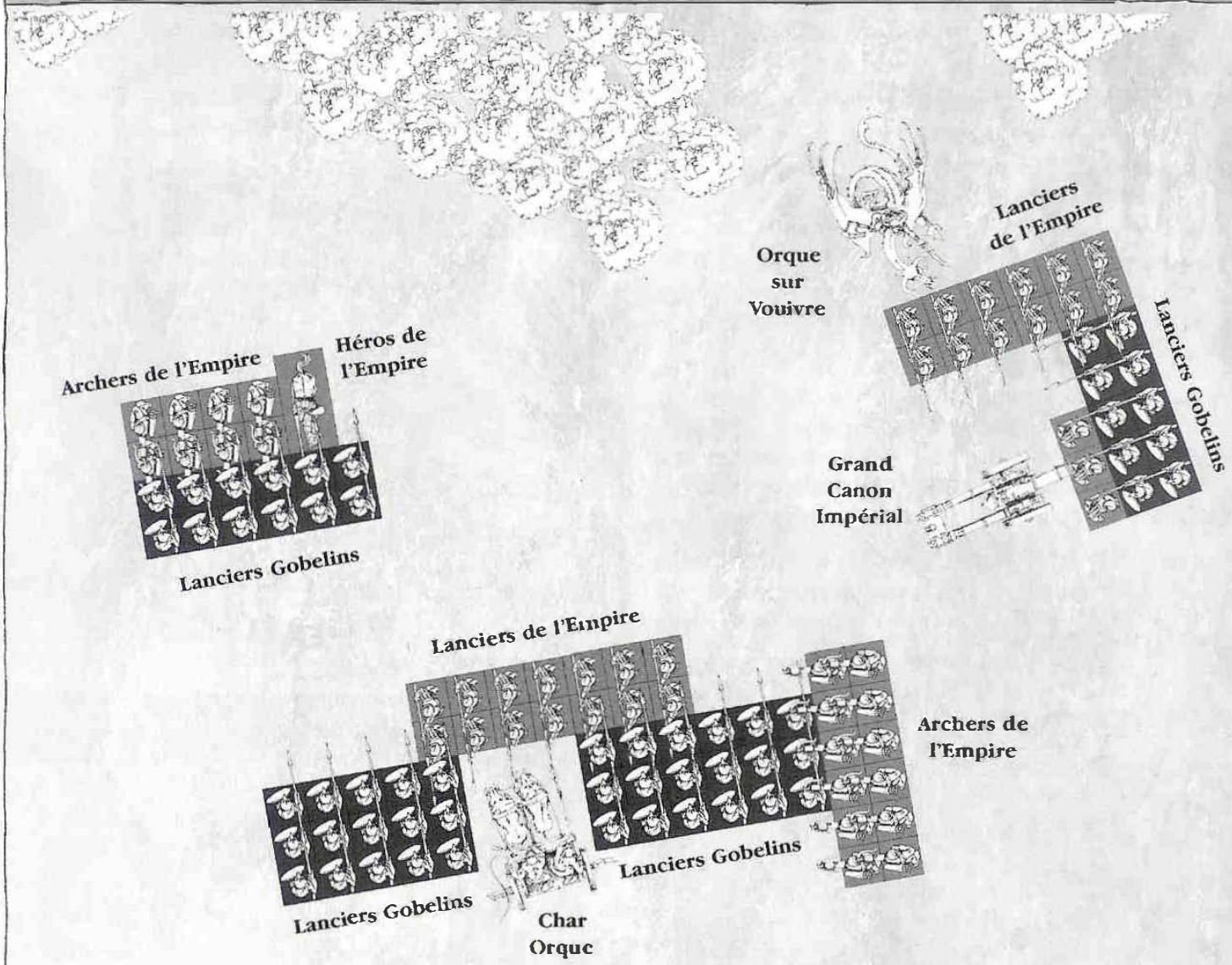
6. Poursuites

Les unités dont les adversaires ont été démoralisés et se sont enfuis peuvent les poursuivre pour tenter de les rattraper et de les détruire.

7. Redressement des Rangs

A la fin de la phase de corps à corps, les formations sont réorganisées pour la prochaine phase.

Exemples de Combats



Trois combats séparés se déroulent sur cette partie du champ de bataille : un corps à corps entre deux unités et un Héros de l'Empire à gauche; un énorme affrontement entre deux unités de troupes de l'Empire, deux unités de gobelins et un Char orque en bas; et une mêlée impliquant deux unités adverses, un orque sur Vouivre et les artilleurs d'un Grand Canon impérial à droite.

COMBATS

Résolvez chaque combat un par un : faites frapper toutes les troupes impliquées dans une mêlée avant de passer à la suivante.

Un combat est souvent un affrontement entre une unité de chaque camp, mais il est possible que plusieurs unités, monstres et héros soient impliqués. Dans le cas où plusieurs combats se déroulent en même temps, le joueur dont c'est le tour détermine dans quel ordre ceux-ci sont résolus.

Tant que les unités qui se battent sont interconnectées, elles participent au même combat. Tous les résultats de combat d'un tel affrontement sont déterminés en même temps.

Tuez-les avec vos épées, tuez-les avec vos lances et vos piques, tuez-les avec les carreaux de vos arbalètes.
Tuez leurs guerriers, tuez leurs femmes et leurs enfants, tuez leurs vieillards et leurs malades.
Tuez leurs chiens et leur bétail. Mais surtout, tuez avec plaisir.

Capitaine Daerkbil de l'Arche Noire "Carnage" avant l'attaque punitive des elfes noirs sur la ville côtière de Bergsburg. Il n'y eut aucun survivant.

QUI FRAPPE EN PREMIER

Au cœur de la mêlée, l'avantage va aux plus rapides et habiles, ou à ceux qui bénéficient de l'élan d'une charge. Pour représenter ceci, les combattants frappent dans un ordre bien défini.

Les troupes qui ont chargé lors du même tour frappent automatiquement en premier. Sinon, les coups sont donnés par ordre d'Initiative (I) : Les combattants ayant la plus haute frappent en premier. C'est très important car une figurine peut mourir sans avoir eu le temps de riposter. Frapper en premier est un énorme avantage, il est donc toujours préférable de charger l'ennemi plutôt que de le laisser vous charger.

Lorsque des troupes adverses possèdent la même Initiative, le camp qui a gagné le combat lors du tour précédent frappe en premier. Si cette méthode n'est pas applicable, chaque joueur lance 1D6 et celui qui obtient le plus haut résultat frappe en premier.

Exemple : Des Chevaucheurs de Sangliers orques chargent des Lanciers Elfes. Ces derniers ont une Initiative de 6, contre 2 pour les orques. Les orques frappent en premier car ils ont chargé, mais les elfes frapperont en premier lors du prochain tour grâce à leur meilleure Initiative.

Vaste, sans pitié et plus sombre que la nuit... telle était cette armée, dont la seule vue avait frappé de terreur les plus braves d'entre nous. Au-dessus des régiments en armures noires claquaient les bannières du Dieu du Sang, décorées de runes complexes qui semblaient se tordre comme des choses vivantes. L'acier scintillait de son éclat glacial dans leurs rangs, que dirigeaient des Champions dont les armes hurlaient leur soif de sang. Ils se rapprochaient de nous d'un pas régulier que leurs lourdes armures ne semblaient pas gêner, en frappant de grands tambours qui faisaient trembler la terre.

Nos flèches ne les ralentissaient pas. Notre mur de boucliers fut écarté comme si les fantassins n'étaient que des enfants. Notre cavalerie chargea et fut anéantie. Nul maître d'arme n'aurait pu avoir raison d'un seul d'entre eux en combat singulier, et ils enduraient sans broncher des blessures qui auraient terrassé un mortel. A leurs ceintures pendaient les crânes de nos camarades.

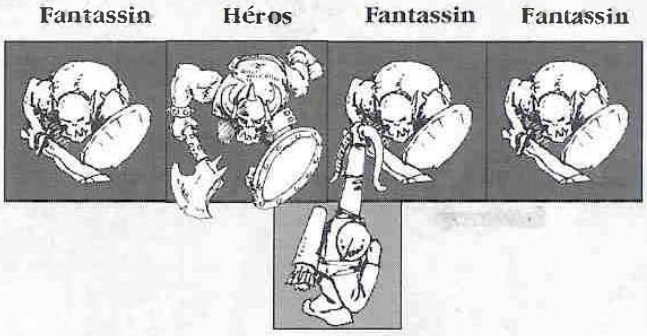
Je me rappelle encore de leur cri de guerre. "Du sang pour le Dieu du Sang! Des crânes pour le trône de Khorne!" Ils continuaient à chanter même en succombant, couvrant les cris des mourants et le son de nos cornes. "Du sang pour le Dieu du Sang!" A la fin du jour, j'étais le seul survivant, enterré sous une montagne de corps décapités.

Ce sont les Guerriers du Chaos. Tremble ô soleil, pleure ta douleur ô terre! Car ce sont les ennemis que nous devons vaincre pour sauver notre monde.

QUI PEUT COMBATTRE

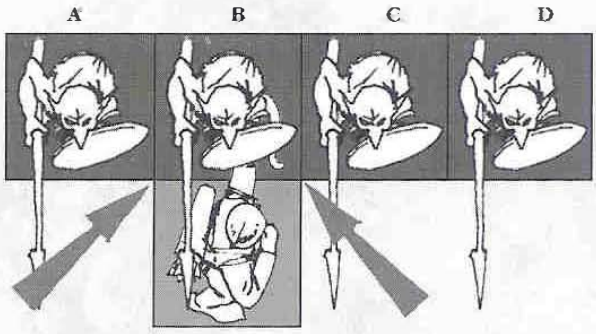
Une figurine peut combattre si son socle touche celui d'une figurine ennemie, ne serait-ce que par le coin. Même les figurines attaquées par-derrière ou sur le flanc peuvent combattre. Vous pouvez les tourner pour représenter cela si vous voulez.

Quelles Figurines peuvent Frapper?



La figurine attaquante peut décider quel ennemi frapper : le Héros ou le fantassin.

Combattre Coin à Coin



Les gobelins A, B, et C peuvent attaquer l'Archer de l'Empire, mais pas le gobelin D.

Une figurine touchant plusieurs ennemis peut choisir qui frapper. Si elle dispose de plusieurs attaques, elle peut les diviser selon les désirs du joueur tant que les choses sont claires avant de jeter les dés. Par exemple, face à un héros et un guerrier ordinaire, vous pouvez décider d'attaquer le second, plus facile à tuer, ou tenter votre chance contre le héros.

Dans le cas de montures de cavalerie dotées de leurs propres Attaques, comme les Destriers et les Loups Géants, l'attaque du cavalier et de sa monture sont résolues séparément. Certaines figurines de cavalerie auront donc deux types d'Attaques : celles du cavalier et celles de la monture.

Dans tous les cas de figure, les figurines qui sont en contact socle à socle avec l'ennemi ne peuvent pas choisir de ne pas attaquer.

TABLEAU DES JETS POUR TOUCHER

Capacité de Combat de l'Attaquant \ Capacité de Combat Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

TOUCHER L'ENNEMI

Pour savoir si des touches sont infligées, lancez 1D6 pour chaque figurine au corps à corps. Lancez 1D6 par attaque pour les figurines qui en ont plusieurs. Par exemple, 10 elfes avec 1 Attaque chacun lancent 10 dés, et 10 Minotaures avec 3 Attaques chacun lancent 30 dés.

Le nombre à obtenir pour toucher dépend de la Capacité de Combat de l'attaquant par rapport à celle de son adversaire. Consultez le Tableau des Jets pour Toucher ci-dessus afin de déterminer le résultat minimum requis sur 1D6 pour toucher.

En regardant attentivement le tableau, vous remarquerez que si la Capacité de Combat de votre guerrier est supérieure à celle de l'adversaire, vous le touchez sur 3+. Sinon, votre figurine touche sur 4+, à moins que la Capacité de Combat adverse ne soit supérieure au double de la vôtre, auquel cas l'ennemi ne sera touché que sur 5+.

Des modificateurs affectent parfois ces lancers de dés, mais un jet non modifié de 6 touche toujours, sauf s'il est spécifié qu'une figurine est impossible à toucher.

CAVALERIE

Lorsque vous attaquez de la cavalerie, c'est la Capacité de Combat du cavalier qui est prise en compte, jamais celle de la monture. La Capacité de Combat de la monture n'est utilisée que lorsque celle-ci attaque.

DEFENDRE UN OBSTACLE

Une unité peut se mettre en défense derrière un mur, une haie ou autre obstacle en y accolant son premier rang. Si un ennemi désire l'attaquer, il doit la charger comme d'habitude, mais sans franchir physiquement l'obstacle, ce qui est de toute façon impossible tant que ce dernier est défendu. Au lieu de cela, le premier rang de l'attaquant est accolé à l'autre côté de l'obstacle, face au défenseur.

Des 6 sur 1D6 sont requis pour toucher un ennemi en défense derrière un obstacle. Cette pénalité ne s'applique qu'à l'unité attaquante, pas aux défenseurs qui sont bien installés derrière l'obstacle. Bien que ce dernier se trouve entre les deux protagonistes, les défenseurs ont eu le temps de prendre une bonne position et de placer leurs armes dans les brèches et les interstices du mur ou de la haie, tandis que l'autre camp doit monter à l'assaut face à un mur d'épées et de lances. Les troupes volantes qui attaquent un ennemi derrière un obstacle ignorent cette pénalité.

Le camp attaquant continue à subir la pénalité des "6 pour toucher" jusqu'à ce qu'il remporte un round de combat au corps à corps. Une fois que les attaquants ont gagné le corps à corps, on considère qu'ils ont pris pied sur le mur et les combats se déroulent ensuite de la façon habituelle. Les chars ne peuvent pas charger à travers les obstacles défendus de la sorte car ils se briseraient en morceaux.

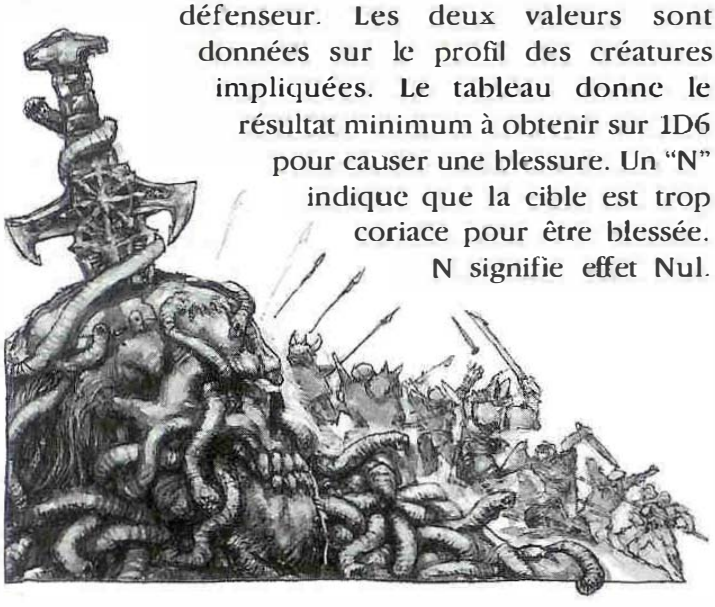
TABLEAU DES BLESSURES

Force de l'Attaquant \ Endurance de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

BLESSURES

Toutes les touches infligées ne vont pas blesser l'ennemi : certains coups ricocheront sur un os ou le cuir, et d'autres ne causeront qu'une blessure légère n'empêchant pas la créature de se battre. Une fois votre ennemi touché, vous devez relancer le dé pour savoir si vous infligez une blessure.

La méthode est la même que pour le tir. Consultez le Tableau des Blessures ci-dessus et comparez la Force de l'attaquant avec l'Endurance du défenseur. Les deux valeurs sont données sur le profil des créatures impliquées. Le tableau donne le résultat minimum à obtenir sur 1D6 pour causer une blessure. Un "N" indique que la cible est trop coriace pour être blessée. N signifie effet Nul.



MODIFICATEURS D'ARMES

A la différence des touches infligées au tir, la Force de l'attaquant est utilisée pour déterminer si la cible est blessée, pas la Force de l'arme elle-même. Certaines armes confèrent cependant un bonus de Force à l'attaquant. Par exemple, des chevaliers bretonniens chargeant avec des lances de cavalerie bénéficient d'un bonus de +2 en Force. Ces bonus sont décrits avec d'autres règles spéciales dans la section Armes.

SAUVEGARDES

Un combattant blessé peut éviter de subir des dommages s'il porte une armure ou un bouclier, ou encore s'il bénéficie d'une sauvegarde invulnérable. Cela fonctionne exactement de la même manière que pour le tir et les mêmes règles s'appliquent.

RETIRER LES PERTES

Les pertes au corps à corps sont retirées de la même manière que pour le tir. Bien qu'elles soient en réalité subies par le rang qui se bat, il est plus simple de considérer que les figurines des rangs arrières avancent pour remplacer leurs camarades tombés. Il est donc plus commode de retirer les pertes directement du dernier rang de l'unité.

Les figurines tombées au corps à corps ne sont pas retirées de la table immédiatement, mais placées à l'écart derrière l'unité. Lorsqu'il faudra déterminer qui a gagné le combat, vous devrez en effet connaître le nombre de pertes infligées. De plus, les figurines mortes avant d'avoir pu frapper ne peuvent pas riposter, et celles qui avancent depuis les rangs arrières pour les remplacer ne peuvent pas attaquer ce tour-ci. Cela signifie que toute perte infligée réduira le nombre de ripostes ennemies. Vous devez donc savoir exactement combien de figurines ont été tuées lors de ce round de corps à corps et sont par conséquent dans l'impossibilité de riposter.

PERTES SUPPLEMENTAIRES

Il peut arriver qu'une unité inflige plus de pertes qu'elle n'a de figurines ennemies en contact. Dans ce cas, les pertes supplémentaires sont retirées tout de même. Cela représente l'avancée des attaquants brisant les rangs de l'ennemi et frappant au-dessus des cadavres. La férocité de l'attaque et la soudaineté de la percée ne laissent aucune chance aux éléments des autres rangs de riposter.

RESULTATS

Vous devez déterminer quel camp a gagné pour chaque combat séparé. Ne le faites que lorsque tous les protagonistes du combat ont frappé.

Commencez par faire le total de toutes les blessures infligées par chaque camp. Peu importe quelle unité les a subies, faites juste le total. N'oubliez pas de prendre en compte les blessures subies par les grandes créatures qui n'ont pas été retirées comme perte. Ne comptez PAS les blessures annulées par les armures ou les sauvegardes invulnérables.

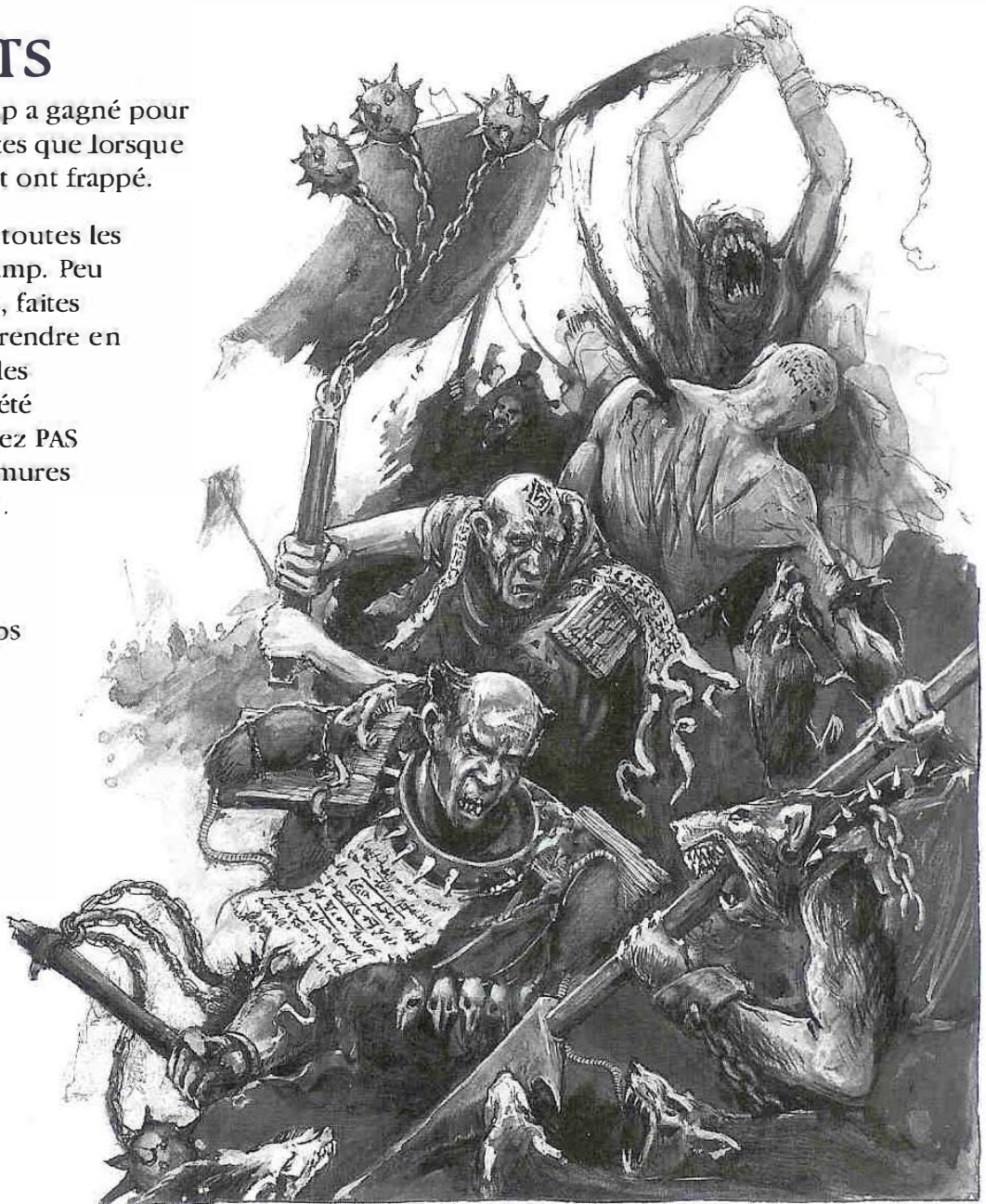
Le camp qui a infligé le plus de blessures remporte le combat. L'autre a perdu. Si les deux camps ont infligé le même nombre de blessures, alors il y a ex aequo.

Un camp peut cependant recevoir des points supplémentaires en certaines circonstances : par exemple grâce à un porte-étendard, une attaque de flanc, ou encore l'avantage d'une position surélevée.

Chaque point de bonus est ajouté au nombre total de blessures infligées. Par exemple, si les deux camps infligent 3 blessures, le résultat est un ex aequo. Toutefois, si l'un des deux possède une bannière, il ajoute +1 à ce résultat et bat l'ennemi par 4 points contre 3. Ces points additionnels peuvent faire toute la différence entre la victoire et la défaite dans un combat. Le Tableau des Résultats de Combat en page 73 recense ces bonus.

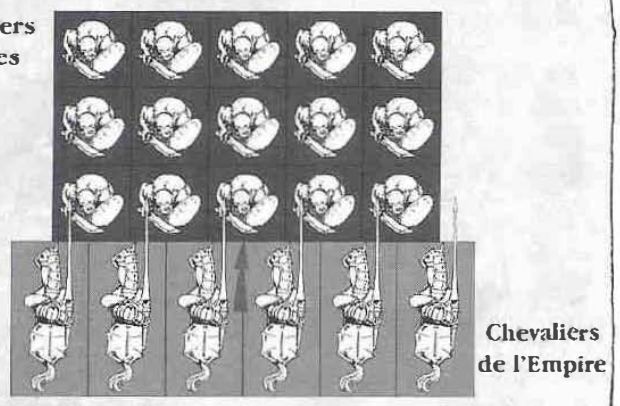
Une fois que les deux camps ont déterminé leurs totaux de points, comprenant le nombre de blessures infligées et les éventuels bonus, comparez-les pour savoir qui a gagné le combat.

Plus le résultat du gagnant est élevé par rapport à celui du perdant, plus la victoire est décisive. Un résultat de 8 points à 7 n'est par exemple qu'une petite victoire, car la différence n'est que de 1 point. Une victoire de 8 points à 2 est en revanche décisive, avec un énorme écart de 6 points. Cette différence entre les résultats est importante car elle va permettre de déterminer si un ennemi vaincu continue de se battre ou prend la fuite.



RESULTATS DE COMBAT

Exemple 1



Dans le premier exemple, 6 Chevaliers de l'Empire ont chargé 15 orques en formation de trois rangs de cinq.

Exemple 2

Cette fois, les gobelins, qui ont chargé, frappent en premier et infligent une perte aux chevaliers. Ces derniers frappent à leur tour, car leur Initiative est plus élevée que celle des orques, et en tuent 3. Les orques ripostent en dernier et infligent une nouvelle perte aux chevaliers.

Pour déterminer qui a gagné, totalisez toutes les blessures causées par chaque camp. Les chevaliers ont causé 3 blessures, et les orques et gobelins 2. Ces derniers bénéficient toutefois du bonus de rangs de +3 de l'unité de gobelins. Notez qu'un seul bonus est ajouté pour les rangs : c'est toujours celui de l'unité qui en a le plus. Les gobelins effectuent une attaque de flanc et bénéficient d'un nouveau +1. Enfin, les orques et gobelins sont plus nombreux que les chevaliers par 40 à 6 (encore +1). Le total des orques et gobelins est donc de 2 (blessures) + 3 (rangs) +1 (flanc) +1 (nombre) = 7 contre le3 des chevaliers. Les orques et gobelins gagnent de 4.

Exemple 3

*Dans le troisième exemple, les chevaliers ont réussi leur **Test de Moral** et cinq Lanciers de l'Empire chargent l'unité de gobelins par le flanc.*

Exemple 1

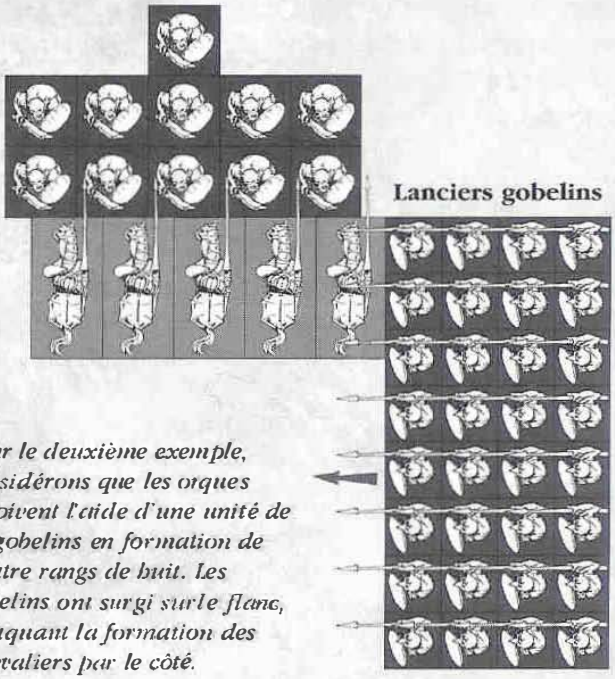
Imaginons que les chevaliers impériaux infligent 4 blessures et abattent quatre orques.

Le Guerrier Orque survivant riposte, inflige 1 blessure et tue un seul chevalier.

Pour savoir qui gagne, chaque camp totalise le nombre de blessures infligées : 4 pour les chevaliers, 1 pour les orques. Ces derniers bénéficient toutefois d'un +2 pour les rangs supplémentaires, et sont plus nombreux (leur Puissance d'Unité est de 11, contre 10 pour les Chevaliers), ce qui leur donne résultat final de 4.

Le combat est un ex aequo.

Exemple 2



Pour le deuxième exemple, considérons que les orques reçoivent l'aide d'une unité de 32 gobelins en formation de quatre rangs de huit. Les gobelins ont surgi sur le flanc, attaquant la formation des Chevaliers par le côté.

Exemple 3

Les lanciers ont chargé et frappent en premier, infligeant deux pertes à l'unité de gobelins. Les chevaliers frappent ensuite et tuent l'un des orques, qui abattent à leur tour un chevalier. Les gobelins ne blessent aucun chevalier mais parviennent à tuer un lancier. Au total, l'Empire a donc causé un total de 3 pertes, contre 2 pour les orques et gobelins.

Les orques et gobelins ne bénéficient d'aucun bonus de rangs puisque l'unité de gobelins a été chargée sur le flanc, et il ne reste pas suffisamment d'orques pour former un rang supplémentaire. De même, leur bonus d'attaque de flanc est désormais supprimé, car les deux camps possèdent chacun une unité attaquant un flanc ennemi, et les bonus s'annulent mutuellement. Les orques et gobelins bénéficient donc seulement d'un bonus de +1 pour la supériorité numérique.

Le résultat final est donc de 3 partout : ex aequo!

BONUS DE RESULTATS DE COMBAT

Ce tableau sert à déterminer le résultat de combat. Tous ces bonus sont cumulatifs, sauf si le contraire est précisé. Certains objets magiques ou circonstances exceptionnelles peuvent affecter le résultat de combat, ce qui est alors clairement indiqué dans leur description.

Bonus Situation

+1 Rang Supplémentaire

Si la formation de votre unité fait au moins quatre figurines de large, vous gagnez un bonus de +1 pour chaque rang derrière le premier au début d'un round de corps à corps, jusqu'à +3 au maximum. Un dernier rang incomplet peut fournir un bonus tant qu'il compte au moins quatre figurines.

La cavalerie légère et les tirailleurs ne peuvent jamais bénéficier de bonus de rangs (p.117 & p.116).

Si plusieurs de vos unités sont impliquées dans un combat, prenez en compte le meilleur bonus de rangs. Ne cumulez pas ceux de toutes les unités engagées.

Une unité perd son bonus de rangs si elle est chargée sur le flanc ou l'arrière par un ennemi dont la Puissance d'Unité est de cinq ou plus. Si l'attaquant fuit, ou si sa Puissance d'Unité tombe en dessous de cinq, le bonus de rangs est récupéré.

+1 Supériorité Numérique

Si la Puissance d'Unité totale de vos troupes engagées dans le combat est supérieure à celle de l'ennemi, vous bénéficiez d'un bonus de +1.

+1 Bannière

Si l'une de vos unités comporte une bannière (celle d'un porte-étendard ou d'un porteur de la Grande Bannière) dans son premier rang, vous bénéficiez d'un bonus de +1.

Si plusieurs bannières sont impliquées dans un combat (bannière d'unité ou Grande Bannière), le bonus n'est que de +1 en tout, pas de +1 pour chaque bannière. Les règles des bannières sont décrites plus loin.

Bonus Situation

+1 Position Surélevée

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 si vous affrontez votre ennemi depuis une position plus élevée que la sienne, en étant au sommet d'une colline par exemple. Ce bonus n'est accordé que si le rang engagé au combat est en position surélevée par rapport à l'ennemi.

+1 Attaque de Flanc

Lorsque vous attaquez un ennemi sur son flanc, vous bénéficiez d'un bonus de +1 si votre Puissance d'Unité est supérieure ou égale à cinq.

Ce bonus n'est que de +1, même si les deux flancs de l'ennemi sont engagés.

Si les deux camps possèdent des unités attaquant le flanc ennemi, celui qui en a le plus obtient le bonus. Ce dernier n'est accordé qu'une fois, quel que soit le nombre d'unités attaquant le flanc ennemi impliquées dans le combat.

+2 Attaque par l'Arrière

Les commentaires des attaques de flanc sont aussi valables pour les attaques par l'arrière. Ce bonus et celui de l'attaque de flanc se cumulent : vous gagnez donc un bonus de +3 si vous attaquez une unité de flanc et par l'arrière en même temps.

+1 Carnage

Si un personnage impliqué dans un *Défi* (voir page 99) tue son adversaire en lui faisant perdre plus de Points de Vie qu'il n'en a, chaque blessure supplémentaire donne +1 au résultat de combat, jusqu'à un maximum de +5.

Ce bonus ne s'applique que dans le cadre d'un Défi, (voir la section Personnages).

TEST DE MORAL DU PERDANT

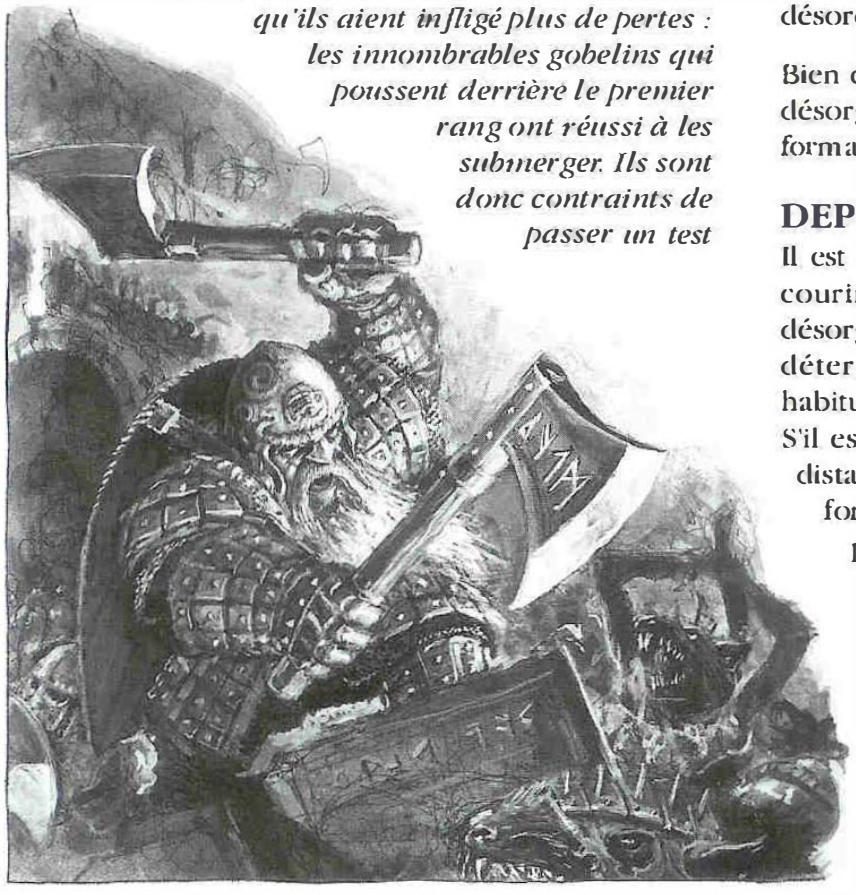
Toute unité qui perd un corps à corps doit effectuer un test pour déterminer si elle poursuit le combat ou s'enfuit. Cela s'appelle un test de Moral. Vous devez faire un test séparé pour chaque unité impliquée.

Selon qui réussit ou rate son test, certaines unités seront démoralisées et mises en fuite tandis que d'autres ne flancheront pas. Les troupes mieux dirigées, ou plus courageuses et régulières, auront tendance à ne pas renoncer facilement, tandis que les troupes moins disciplinées fuiront plus facilement.

Le test fonctionne comme suit. Désignez l'unité pour laquelle vous testez. Lancez 2D6 en additionnant les résultats, et ajoutez la différence entre le résultat de combat du vainqueur et celui du perdant. L'unité est démoralisée si ce total est supérieur à sa valeur de Commandement (Cd). Elle prendra la fuite après que tous les combats du champ de bataille soient résolus. En attendant, retournez simplement quelques-unes des dernières figurines pour ne pas oublier que l'unité est démoralisée.

Exemple : Une unité d'Archers Elfes affronte des Lanciers Gobelins. Ces derniers infligent 3 blessures aux elfes, qui en causent 4 en retour. Cependant, l'unité des gobelins compte trois rangs supplémentaires au grand complet, apportant chacun un bonus de +1. Sa supériorité numérique lui confère de plus un bonus de +1, ce qui donne 3 + 4 = 7 points, contre le résultat de 4 des elfes.

Les elfes ont donc perdu le combat, bien qu'ils aient infligé plus de pertes : les innombrables gobelins qui poussent derrière le premier rang ont réussi à les submerger. Ils sont donc contraints de passer un test de Moral en ajoutant +3 au résultat des dés, puisque la différence entre les résultats est de 3. Les elfes ont une bonne valeur de Commandement (8) mais à cause du modificateur de +3, ils doivent obtenir un 5 ou moins pour tenir bon. Le joueur lance 2D6 et obtient un 7. Le modificateur de +3 amène le total à 10, ce qui est supérieur au Commandement des elfes. Ils sont donc démoralisés.



TESTS DE PANIQUE DUS A UNE DEMORALISATION

Après les tests de Moral de toutes les unités vaincues, les autres unités amies situées à moins de 6 ps d'une unité démoralisée ou détruite doivent effectuer un test de Panique, comme décrit dans la section Psychologie. Cela représente la peur panique qui se répand dans l'armée à la vue de camarades annihilés ou en fuite. Il s'agit d'un effet psychologique spécial dont les règles complètes sont données dans la section Psychologie de ce livre. Notez bien que les tests de Panique doivent être effectués après tous les tests de Moral, mais **avant** de déplacer les troupes en fuite.

TROUPES EN FUITE

Après avoir effectué tous les tests de Moral résultant du combat et les tests de Paniques requis, le moment est venu pour les troupes démoralisées et *paniquées* de fuir. Les troupes en fuite courent aussi vite qu'elles peuvent dans la direction opposée à l'ennemi. Dans le cas d'un combat contre plusieurs adversaires, elles prennent la direction opposée à celui dont la Puissance d'Unité est la plus importante. Elles abandonnent leur formation et courent dans le désordre le plus total pour éviter la mort.

Bien que des troupes en fuite se déplacent en bandes désorganisées, il est plus simple de les laisser en formation pour les déplacer plus facilement.

DEPLACER LES TROUPES EN FUITE

Il est difficile d'estimer avec précision jusqu'où vont courir des troupes en fuite complètement désorganisées. Pour représenter ceci, un jet de dés détermine leur déplacement. Si le mouvement habituel de l'unité est de 6 ps ou moins, lancez 2D6. S'il est supérieur à 6 ps, lancez 3D6. Le résultat est la distance parcourue par les troupes en fuite. Leur formation dispersée leur permet d'ignorer les pénalités dues aux obstacles et au terrain (sauf les terrains infranchissables).

Déplacez l'unité en fuite à l'opposé de l'ennemi, afin que son point le plus proche en soit à 2D6 ps ou 3D6 ps, et qu'elle lui tourne le dos. Les troupes en fuite contourneront si possible les unités amies, mais passeront droit à travers si elles n'ont pas le choix. Les figurines individuelles en

fuite qui termineraient leur mouvement au milieu d'une unité amie sont placées sur le côté ou de l'autre côté si c'est la seule option possible.

Une unité en fuite est détruite si ses poursuivants la rattrapent, comme expliqué plus tard dans Poursuite.

ACTIONS SUIVANTES DES FUYARDS

Si elle n'est pas détruite, une unité en fuite continue à se déplacer de 2D6 ps ou 3D6 ps lors de ses phases de mouvement suivantes. C'est son **Jet de Fuite**. Elle doit tenter de quitter le champ de bataille aussi vite que possible, ce qui signifie souvent courir vers le bord de table le plus proche. Il s'agit d'un mouvement obligatoire, effectué après les déclarations de charge, mais avant le déplacement des autres troupes (voir la section du Mouvement). Sa formation dispersée lui permet d'ignorer les pénalités dues aux obstacles et au terrain (à l'exception des terrains infranchissables).

Les unités en fuite ne peuvent ni se battre, ni tirer, ni utiliser de magie : elles ne peuvent que fuir. S'il y a la place, elles contourneront les obstacles qui leur barrent le passage, comme d'autres unités de troupes. Des troupes en fuite ne s'approcheront pas à moins de 4 ps de l'ennemi, à moins de ne pas avoir d'autre choix, si elles sont encerclées par exemple.

Si une seule de ses figurines quitte la table, on considère que l'unité entière a déserté le champ de bataille et cette dernière est retirée du jeu. Les troupes sont trop dispersées ou ont trouvé des cachettes où se terrer jusqu'à la fin des combats.

Une unité en fuite qui se fait charger par l'ennemi fuit automatiquement, et doit effectuer son jet de fuite de 2D6 ps ou 3D6 ps comme toute unité fuyant une charge. L'attaquant détruit l'unité en fuite si son mouvement lui permet de la rattraper, sinon la charge est ratée (voir Mouvement pour les règles de charges et de réponses aux charges).

RALLIEMENT

Une unité en fuite doit tenter de s'arrêter en effectuant un test de Ralliement durant sa phase de mouvement. Cela représente les efforts des chefs et des plus braves qui tentent de stopper la déroute et de rétablir l'ordre en remontant le moral des troupes. Cela s'appelle un **Ralliement**.

TEST DE RALLIEMENT

Les tests de Ralliement s'effectuent lors de la phase de mouvement, après la déclaration des charges mais avant tout déplacement (voir la séquence au début de la section Mouvement).

Pour effectuer un test de Ralliement, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement de l'unité (Cd), celle-ci cesse de fuir et se rallie. L'unité doit passer le reste du tour à se *reformer* et ne peut ni tirer ni combattre, bien qu'elle puisse changer de formation et être orientée selon le désir du joueur. Les personnages qui se rallient peuvent lancer des sorts normalement. Une unité en fuite ayant subi de très nombreuses pertes sera incapable de se rallier : ses guerriers sont trop démoralisés et ne cherchent qu'à s'enfuir. Une unité doit comporter au moins 25% de son effectif initial pour pouvoir se rallier, sinon elle continue de fuir jusqu'à sa sortie de table ou sa destruction. D'autres figurines, comme les personnages, ne peuvent pas se joindre à une unité en fuite. Un personnage s'y trouvant déjà ne pourra pas la quitter et sera lui aussi impossible à rallier s'il reste moins de 25% de son effectif initial à son unité.

POURSUITE

Si une unité gagne un combat et que tous les ennemis qu'elle affrontait fuient, elle peut normalement poursuivre. Les troupes s'élancent pour frapper, massacrer et disperser l'ennemi qui leur tourne le dos. Une unité ne peut poursuivre que si tous ses adversaires ont pris la fuite : si un seul s'enfuit tandis qu'un autre continue le combat, le vainqueur ne peut pas poursuivre. Comme la fuite, la poursuite est désorganisée et frénétique, si bien que les dés déterminent le mouvement des unités poursuivantes.

MOUVEMENT DE POURSUITE

Une fois les troupes en fuite déplacées, les unités victorieuses les poursuivent. Pour déterminer la distance de poursuite, commencez par la plus grande Puissance d'Unité, et lancez 2D6 ou 3D6 exactement comme pour les troupes en fuite. C'est le **Jet de Poursuite**. Si une unité victorieuse obtient un résultat supérieur ou égal au jet de fuite de l'unité poursuivie, celle-ci est totalement détruite : ses troupes sont massacrées ou définitivement dispersées. Les poursuivants sont déplacés de la totalité de la distance indiquée vers les fuyards, et peuvent même les dépasser si leur mouvement de poursuite est assez long. Si les poursuivants n'obtiennent pas un résultat suffisant pour rattraper les fuyards, ils n'infligent aucune perte de plus et sont simplement déplacés à leur suite de la distance indiquée. Les poursuivants effectuent toujours la totalité de leur mouvement de poursuite, sauf si celui-ci les amène en contact avec un nouvel ennemi (voir page 76). Durant une poursuite, les pénalités dues au terrain (sauf les infranchissables) ou aux obstacles sont ignorées : la victoire leur donne des ailes !

Notez que les unités ne continuent pas à poursuivre lors des tours suivants. La poursuite est un mouvement additionnel qui s'effectue au coup par coup lorsqu'un ennemi vaincu prend la fuite. Une unité ne peut poursuivre qu'un seul ennemi en fuite, même si elle a démoralisé plusieurs adversaires durant le corps à corps.

RENCONTRE D'UN NOUVEL ENNEMI

Si les poursuivants ne rencontrent pas de nouvel ennemi, ils se déplacent de la distance indiquée par le jet de dés, prêts à combattre normalement. Au prochain tour, ils pourront charger, faire une marche forcée ou avancer comme n'importe quelle unité. Une poursuite n'entraîne aucune pénalité.

Des vainqueurs à la poursuite de fuyards peuvent parfois être confrontés à un nouvel ennemi. La rencontre compte comme une nouvelle charge, qui ne peut toutefois se produire que si la poursuite amène directement l'unité en contact avec le nouvel ennemi. Les poursuivants sont obligés de charger. L'unité soudainement attaquée ne peut que maintenir sa position. La confusion causée par les fuyards rend impossible toute tentative de fuir ou de maintenir sa position et tirer. Les éventuels tests de Psychologie doivent être effectués immédiatement.

Si le nouvel ennemi cause la Peur ou la Terreur (voir la section Psychologie), les poursuivants n'ont pas besoin de faire de test : ils sont grisés par la poursuite et prêts à en découdre avec n'importe qui ! Notez que la psychologie jouera son rôle normalement lors des tours suivants : seuls les tests requis pour charger un adversaire causant la Peur ou la Terreur sont ignorés.

Une poursuite terminée sur un nouvel ennemi compte comme une charge, soumise aux règles habituelles. Les poursuivants doivent notamment amener autant de figurines que possible au combat. Une légère roue sera donc souvent nécessaire pour se placer bien en face.

Le combat qui en résulte est résolu au cours du tour suivant. Les poursuivants bénéficient des mêmes avantages que s'ils venaient de charger, bien que leur charge ait en réalité eut lieu lors de la phase de corps à corps du tour précédent. Une unité en fuite est détruite même si ses poursuivants rencontrent un nouvel ennemi, du moment que le jet de poursuite est supérieur ou égal à son jet de fuite.

Je t'observe. Je discerne dans tes yeux la haine que dissimulent tes gestes précieux. Je t'écoute. Je connais la terrible noirceur qui se cache derrière tes habiles mensonges. Je t'attends à la frontière de la folie. Je savoure la souffrance de ton esprit, ton désir de résoudre cette énigme. C'est dans les plus sombres abîmes de ton âme que je me suis niché. Dans ces ténèbres, j'attends mon heure. J'attends patiemment le moment où tes yeux s'ouvriront et où tu réaliseras que c'est uniquement par ma volonté que tu respires. Car je suis Tzeentch et tu es une marionnette qui danse au son de ma mélodie.

REFREINER UNE POURSUITE

Un joueur peut préférer que son unité ne poursuive pas un ennemi en fuite. Normalement, une unité qui est en mesure de le faire doit poursuivre. Cependant, avant de déterminer la distance de fuite de l'ennemi, le joueur peut tenter de refuser la poursuite en passant un test sous le Commandement (Cd) de l'unité. Cela représente le chef d'unité ordonnant à ses troupes de maintenir leur position, alors qu'elles auraient naturellement tendance à courir pour tailler l'ennemi en pièces. Lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement de l'unité, le test est réussi et l'unité peut rester sur place au lieu de poursuivre, pour se concentrer sur de plus judicieux mouvements.

Cette tendance à vouloir toujours poursuivre un adversaire vaincu ne concerne cependant pas une unité qui défend un mur, une haie et autre obstacle ou fortification comparable. Poursuivre signifirait alors quitter une position sûre, ce qui incite plutôt l'unité à rester sagement là où elle se trouve ! Dans un tel cas, le joueur peut choisir de poursuivre ou non, sans avoir à effectuer de test de Commandement.

POURSUIVRE HORS DE LA TABLE

Une unité qui poursuit un ennemi en fuite hors de la table revient lors de sa phase de mouvement suivante à l'endroit où elle en est sortie, dans la même formation et faisant face au champ de bataille. L'unité a raté l'occasion de déclarer une charge, et ne peut donc pas en effectuer une. Cela ne l'empêche cependant pas d'utiliser la totalité de son mouvement, ainsi que tirer et jouer son tour normalement. Dans tous les cas, l'unité compte comme s'étant déplacé et subit une pénalité de -1 pour toucher sur tous ses tirs.

REFORMER LES RANGS

Une fois les unités en fuite et les poursuivants déplacés, il faut remettre en ordre les formations des unités en combat en prévision de la prochaine phase. Cela n'est pas toujours nécessaire et dépend des pertes infligées et des résultats de combat.

N'oubliez pas que les rangs d'une unité doivent toujours contenir le même nombre de figurines, sauf le dernier qui peut en compter moins. La reformation des rangs permet de respecter cette règle après le combat et offre au vainqueur la possibilité d'étendre sa ligne de front ou de déborder l'ennemi, comme décrit ci-contre.

UNITES EN FUITE

Une unité en fuite est désorganisée et ne peut pas reformer ses rangs. Elle forme une masse de troupes et les figurines sont placées en vrac pour représenter cette confusion. Les unités en fuite n'effectuent pas de tests de Psychologie : elles doivent tenter de se rallier durant leur phase de mouvement.

UNITES SUBISSANT DES PERTES

Les pertes sont habituellement retirées de l'arrière de la formation, auquel cas le reste de l'unité est laissé exactement tel quel. N'oubliez pas, une unité engagée au corps à corps ne peut pas se déplacer lors de sa phase de mouvement et n'a donc pas la possibilité de changer sa formation.

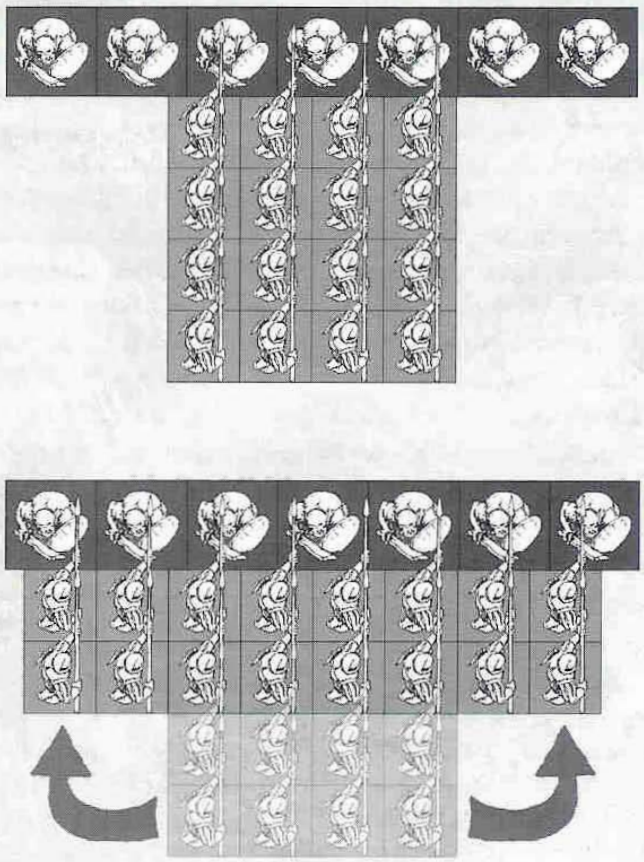
Si une unité se bat sur un seul rang, formant une ligne de troupes, les pertes sont retirées des deux extrémités. Si cela a pour conséquence de s'éloigner d'un ennemi attaquant le flanc de la formation, rétablissez le contact en décalant les unités afin qu'elles demeurent aussi longtemps que possible en mesure de se battre.

Si une figurine de personnage se bat au sein d'une formation, menant peut-être l'unité au combat, sa mort laissera un espace dans le premier rang. Comblez-le avec une figurine du dernier rang, ou de l'une des extrémités si l'unité ne possède qu'un seul rang. Voir la section des Personnages pour plus de détails.

ETENDRE LE FRONT

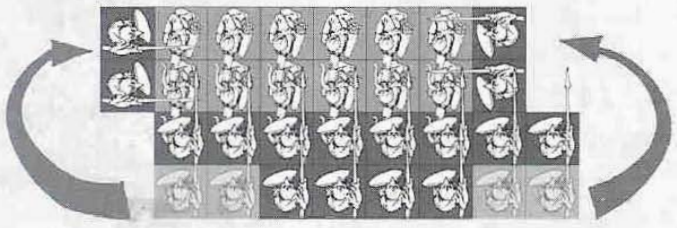
Si une unité remporte le combat, des figurines des rangs arrières peuvent avancer pour élargir son front et augmenter son nombre de combattants. Il est possible d'élargir le front d'un maximum de deux figurines par flanc de votre unité.

Etendre le Front

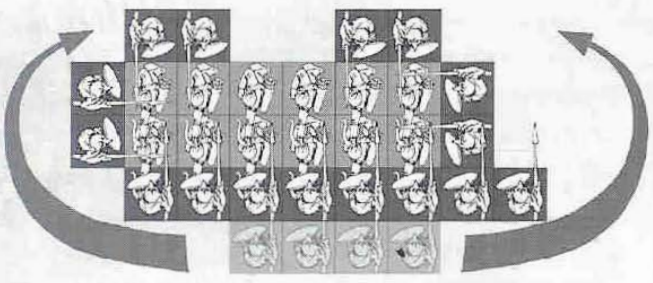


Dans cette situation, les Lanciers de l'Empire gagnent le combat et étendent leur formation. Huit figurines sont déplacées pour accroître le front de l'unité de deux sur chaque flanc. N'oubliez pas que les unités doivent conserver des rangs de même largeur, sauf pour le dernier.

Débordement



Les figurines du dernier rang débordent sur les flancs de l'ennemi.



Les figurines du dernier rang se placent derrière l'ennemi.

DEBORDEMENT

Si une unité gagne un combat et que sa formation couvre déjà tout le front de l'ennemi, les figurines du dernier rang peuvent être placées sur ses flancs. On dit alors qu'elles effectuent un **Débordement**. Vous pouvez avancer jusqu'à deux figurines sur chaque flanc, s'il y a la place et si vous n'en êtes pas empêché par une autre unité, un bâtiment, ou le terrain. Une fois que les figurines couvrent les flancs ennemis, d'autres figurines peuvent déborder l'arrière après une nouvelle victoire. De cette manière, il est possible d'étendre votre ligne et d'encercler complètement une unité ennemie.

Si une unité qui déborde se fait charger par des ennemis capables de les atteindre, les figurines en débordement retournent immédiatement à l'arrière de leur formation. Les attaquants sont alors placés en contact avec l'unité ainsi reformée si leur mouvement de charge est suffisant. S'ils ne peuvent plus atteindre leur cible parce que les figurines sont retournées dans les rangs arrières, la charge est ratée.

BONUS DE COMBAT

Les figurines qui débordent sur le flanc ou l'arrière ne comptent pas dans le calcul du bonus de rangs au corps à corps. Un débordement peut donc amoindrir ce dernier en réduisant le nombre de rangs.

Cependant, les unités effectuant un débordement bénéficient du bonus pour les attaques de flanc et par l'arrière tant que la Puissance d'Unité globale est de 5 ou plus. Dans la plupart des cas, il est donc avantageux de déborder aussitôt que possible. Notez bien que les figurines qui débordent autour d'un ennemi n'annulent pas le bonus de rangs de ce dernier : seule une nouvelle charge sur le flanc ou l'arrière de l'ennemi peut annuler son bonus de rangs.

DEFAITE

Lorsqu'une unité est vaincue en combat, toutes les figurines qui étaient en train de déborder retournent immédiatement dans les rangs arrières de leur formation. Elles ont été repoussées par l'ennemi et obligées de se regrouper derrière le gros du régiment.

QUI PEUT COMBATTRE

Toutes les figurines en contact socle à socle peuvent se battre au corps à corps, si bien que les flancs des unités débordées peuvent frapper les figurines qui les encerclent. Les joueurs peuvent pivoter les figurines face aux attaquants pour représenter ceci, mais cela n'est pas vraiment nécessaire.

"Salut, puissants Gardiens des Tombes, éternels protecteurs de mon sépulcre! Settra, le roi des rois, s'est reveillé et ordonne! Salut, sentinelles, tournez vos visages vers l'ennemi! Levez-vous, Sphinx qui gardez les monuments du roi : votre proie a été débusquée. Salut, commandants du flanc droit et du flanc gauche, lancez vos régiments en avant. Faites entendre le tonnerre de vos chars poursuivant l'ennemi! Vos bannières plaisent aux dieux, voyez comment le soleil brille sur elles. Admirez leur scintillement après qu'elles aient été plongées durant des lustres dans les ténèbres de la tombe. Salut, Prêtres-Liches, qui avez été de loyaux serviteurs pendant si longtemps sans compter les années, et dont les incantations ont renforcé mon esprit!"

Settra le Roi des Tombes

CHARGE IRRESISTIBLE

Il arrive qu'une unité puissante annihile un ennemi en un seul round de corps à corps. Dans ce cas, la charge de l'unité victorieuse continue tandis qu'elle massacre ses pitoyables adversaires.

A Warhammer, cela est représenté par la règle de **Charge Irrésistible**. Cette règle empêche une figurine individuelle ou une petite unité de stopper net une charge de chevaliers par exemple.

CHARGE IRRESISTIBLE

Si tous les adversaires d'une unité sont tués dès le premier round de corps à corps, celle-ci peut alors effectuer un mouvement de Charge Irrésistible, comme si elle les avait mis en fuite. Elle se déplace alors de 2D6 ps ou de 3D6 ps selon sa valeur de Mouvement (comme pour la Fuite ou la Poursuite). L'unité avance en ligne droite (à travers la position de l'unité ennemie détruite). Notez que l'unité victorieuse n'est en aucun cas obligée d'effectuer ce mouvement de Charge Irrésistible : le joueur peut laisser ses troupes immobiles s'il le désire.

Il arrive qu'une Charge Irrésistible permette à une unité d'atteindre une nouvelle unité. Cette rencontre est traitée comme une nouvelle charge, et toutes les règles appropriées s'appliquent. Dans ce cas, l'unité ayant fait la Charge Irrésistible n'a pas le choix, elle doit charger le nouvel ennemi. L'unité attaquée, surprise, ne peut que répondre en maintenant sa position. Il lui est impossible de fuir ou de maintenir sa position et tirer. En mettant l'unité qui a fait la Charge Irrésistible en contact avec le nouvel ennemi, le joueur doit amener autant de figurines que possible au combat. Il suffit en général d'avancer tout droit, mais une légère roue peut parfois s'avérer nécessaire pour faire face à l'ennemi.

Si le nouvel ennemi ou l'unité ayant fait la Charge Irrésistible cause la Peur ou la Terreur, nul ne doit faire de test de Psychologie : les attaquants exultent et l'ennemi est trop surpris ! Notez que la psychologie jouera son rôle normalement lors des tours suivants : seuls les tests requis pour charger un adversaire causant la Peur ou la Terreur sont ignorés.

Le combat qui en résulte est résolu au cours du tour suivant. Les attaquants "irrésistibles" bénéficient des mêmes avantages que s'ils venaient de charger, bien que leur charge ait en réalité eut lieu lors de la phase de corps à corps du tour précédent.

Si l'unité effectuant la Charge Irrésistible ne rencontre aucun nouvel ennemi, elle avance de la distance indiquée par son jet de dés et pourra agir normalement lors de son prochain tour. Elle pourra donc charger, effectuer une marche forcée ou avancer normalement sans subir la moindre pénalité suite à son mouvement de Charge Irrésistible.

PSYCHOLOGIE

Dans la fureur des combats, il est hélas courant que les troupes ne se conduisent pas comme vous le voudriez en tant que commandant. Leur courage peut s'évanouir devant de terrifiants adversaires surnaturels, leurs capacités intellectuelles peuvent s'avérer trop limitées pour comprendre les ordres, ou la haine d'un ennemi ancestral peut plonger les troupes dans une fureur sanguinaire au détriment de la discipline militaire.

En tant que général d'armée, il est de votre devoir de savoir ces choses-là et d'en tenir compte dans vos plans. Sans cela, vous pouvez fort bien être vaincu avant même que la bataille ne commence.

Les règles de Psychologie représentent ces facteurs dans le jeu et quelques tests permettent de déterminer si leurs troupes sont affectées par des émotions telles que la peur ou la terreur. La procédure de la plupart des tests de Psychologie est identique, aussi allons-nous la décrire avant de nous intéresser aux différents facteurs psychologiques.

EFFECTUER UN TEST DE PSYCHOLOGIE

Pour faire un test de Psychologie, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement de l'unité concernée, le test est réussi et tout va bien. Si le résultat est supérieur au Commandement de l'unité, le test est raté.

Les joueurs remarqueront immédiatement qu'un test de Psychologie se réalise de la même manière qu'un test de Moral au corps à corps, et utilise la même caractéristique, c'est-à-dire le Commandement. Un test de Moral n'est cependant pas un test de Psychologie. Il est important de se rappeler que les deux sont différents car certains bonus s'appliquent spécifiquement aux tests de Moral, tandis que d'autres ne concernent que les tests de Psychologie.

COMMANDEMENT DU CAVALIER

Dans le cas de figurines comme la cavalerie, les chars et les héros chevauchant des monstres, on utilise le Commandement du cavalier et non celui de la monture ou du monstre. Si un char transporte plusieurs passagers, utilisez le Cd le plus élevé.

COMMANDEMENT DU CHEF D'UNITE

Une unité entière peut utiliser le Commandement d'un personnage qui la dirige. Les personnages ont souvent un Cd plus élevé que celui des troupes ordinaires, si bien qu'un régiment mené par un personnage supérieur sera moins vulnérable aux effets de la Psychologie. Voir la section Personnages pour les règles concernant ces derniers et les unités de troupes.

L'ORDRE DES TESTS

De nombreux tests de Psychologie sont effectués au début du tour du joueur. Par exemple, les tests de Panique causés par des amis en fuite à proximité et les tests de Stupidité se font tous deux au début du tour. Lorsqu'un joueur effectue différents tests au début de son tour, il doit le faire dans cet ordre. Donc, si une unité doit effectuer un test de Panique et un test de Stupidité, celui de Panique est effectué avant pour savoir si celui de Stupidité est nécessaire.

Deux cents ans avant le règne de l'Empereur Karl Franz, la fin du monde semblait arrivée. Il y eut une guerre comme nulle autre, la seule qui soit appelée la Grande Guerre... la Grande Guerre contre le Chaos.

Pour la première fois en de nombreux longs millénaires, les quatre dieux du Chaos oublièrent leurs rivalités et envoyèrent leurs armées mettre fin une fois pour toutes au règne des mortels. Les hordes du Chaos déferlèrent des Désolations Nordiques. Des armées de barbares adorateurs des Quatre Puissances, d'innombrables hommes-bêtes, de monstrueux Enfants du Chaos et de Shoggoths, les redoutés Dragons-Ogres que la Tempête du Chaos avait tirés de leur sommeil éternel. La terre trembla sous les sabots des innommables bêtes du Chaos. A leur suite, les Dieux Ténébreux avaient envoyé leurs légions : d'interminables cohortes de Démons hurlants, les fantassins des puissances infernales. C'était la plus vaste armée que l'on ait jamais vu marcher sur les terres du Vieux Monde.

Les adorateurs des Dieux Noirs ravagèrent les cités et les villages de Kislev, écrasant toutes les armées envoyées contre eux. Bolgasgrad, Petragrad, Kinsk et Praag furent brûlées et leurs habitants passés au fil de l'épée. La forteresse naine de Karak Vlag fut perdue, et nul n'en entendit plus jamais parler. A chaque victoire, les frontières du Royaume du Chaos avançaient, rongeant un peu plus les terres des mortels. Il semblait que la fin des temps était arrivée et que toute vie était condamnée à pourrir en une masse grouillante d'âmes perdues et hurlantes, subissant pour l'éternité les formes dictées par les caprices des dieux du Chaos.

Mais un homme surgit des terres de l'Empire que ravageaient les dissensions et les rivalités pour le trône de l'Empereur. C'est de la cité de Nuln que vint celui qui allait unifier l'Empire et vaincre les armées du Chaos, repoussant la marée de ténèbres. C'était Magnus, appelé plus tard le Pieux, Sauveur de l'Empire.

TESTS DE PSYCHOLOGIE

Warhammer utilise les règles de Psychologie suivantes :

a) Panique
b) Peur
c) Terreur
d) Stupidité
e) Frénésie
f) Haine
g) Ténacité

PANIQUE

C'est le plus courant et le plus important des effets psychologiques. Les batailles sont souvent gagnées ou perdues parce qu'une armée a paniqué et pris la fuite, sans forcément avoir été vaincue au corps à corps. Les troupes voyant fuir leurs amis peuvent perdre toute contenance et leur emboîter le pas, décourageant d'autres unités jusqu'à ce que toute l'armée soit en proie à la panique.

Une unité doit effectuer un test de Panique dans les circonstances suivantes :

1) Une unité amie en fuite se trouve dans un rayon de 4 ps au début du tour.
2) Des amis sont démoralisés ou détruits au corps à corps dans un rayon de 6 ps.
3) L'unité est chargée de flanc ou par l'arrière alors qu'elle est déjà engagée au corps à corps.
4) Des amis en fuite sont chargés et détruits par l'ennemi dans un rayon de 4 ps.
5) L'unité subit 25% de pertes ou plus à cause des tirs ou de la magie.
6) Des tirs détruisent une unité amie dans un rayon de 4 ps.

Notez que la plupart des tests de Panique sont effectués à la fin de chaque phase. Une unité n'a besoin de faire qu'un seul test par phase de tir, de corps à corps ou de magie, etc., même si elle a plusieurs raisons d'en faire.

1) Unité amie en fuite dans un rayon de 4 ps au début du tour

Une unité doit tester au début de son tour si une ou plusieurs unités amies sont en fuite dans un rayon de 4 ps. Aucun test n'est toutefois requis si sa Puissance d'Unité est supérieure ou égale à la somme de celles de toutes les unités amies en fuite dans un rayon de 4 ps.

Par exemple, une unité de 20 lanciers ne teste pas si une unité de 5 cavaliers fuit devant elle. S'il y avait eu 12 cavaliers, les lanciers auraient dû tester pour la Panique car la Puissance d'Unité de 12 cavaliers est de 24 (12 x 2 = 24).

2) Amis démoralisés dans un rayon de 6 ps

Effectuez un test à la fin de la phase de corps à corps si une ou plusieurs unités amies sont démoralisées au combat dans un rayon de 6 ps (mesurez à partir du point le plus proche de l'unité démoralisée). Pour éviter toute confusion entre les unités fuyant un corps à corps et celles qui sont paniquées, déterminez tous les résultats de combat avant d'effectuer les tests de Panique qui en résultent. Un seul test de Panique par unité est effectué par phase de corps à corps à cause d'amis démoralisés dans un rayon de 6 ps, quel que soit leur nombre. Le même test doit être effectué si une unité amie dans un rayon de 6 ps est détruite au corps à corps, sauf s'il s'agit d'une seule figurine possédant moins de 5 PV sur son profil initial. Bien qu'une unité détruite ne puisse pas être démoralisée, sa destruction reste très alarmante pour les amis qui se trouvent à proximité!

3) Déjà engagé au corps à corps et chargé de flanc ou par l'arrière

Une unité doit tester si elle était engagée au corps à corps au début du tour et qu'un ennemi d'une Puissance d'Unité de 5 ou plus la charge par le flanc ou l'arrière. Effectuez le test aussitôt la charge déclarée et la portée confirmée. Aucun test n'est requis si la charge ne peut pas atteindre l'unité visée, ou si l'unité qui charge compte moins de cinq figurines.

4) Amis en fuite détruits par une charge dans un rayon de 4 ps

Si une unité fuit une charge et se fait rattraper et détruire, toutes les unités amies dans un rayon de 4 ps de sa position finale doivent effectuer un test de Panique, après tous les mouvements de charge, mais avant le début des combats.

Aucun test n'est requis si l'unité est supérieure en nombre aux amis détruits, comme pour le point 1.

5) 25% de pertes dues au tir ou à la magie

Une unité doit tester si les pertes subies durant la phase de tir ou de magie ennemie atteignent 25% de ses effectifs actuels. Tous les tests sont effectués à la fin de la phase en cours, et un seul est requis par phase de tir ou de magie. Exemple : une unité de 12 figurines doit tester si elle subit trois pertes ou plus dues aux tirs.

Les machines de guerre n'ont pas besoin de tester si elles perdent un ou plusieurs de leurs servants, ni les monstres qui perdent leur cavalier ou vice-versa.

Ce test doit aussi être réalisé par une unité qui charge et dont l'ennemi maintient sa position et tire en infligeant 25% de pertes. L'attaquant peut donc paniquer avant d'avoir engagé sa cible, la grêle de projectiles l'ayant incité à prendre la fuite sans demander son reste.

Ce test est aussi requis si l'unité subit 25% de pertes dues à des ennemis au déplacement aléatoire, à des effets

magiques ou à des terrains inhabituels dotés de "règles spéciales" par les joueurs... en fait à tout ce qui ne fait pas partie du corps à corps, du tir ou de la magie. Il peut s'agir par exemple de pertes infligées par l'écrasement d'un Gyrocoptère, par des Fanatiques gobelins, ou par des Chevaucheurs de Squigs, qui causent des dégâts en se déplaçant. Les tests sont effectués à la fin de la phase.

6) Amis détruits par les tirs ou par la magie dans un rayon de 4 ps
Si une unité est complètement détruite par des tirs ou de la magie, toute unité amie dans un rayon de 4 ps de l'unité détruite doit tester à la fin de la phase.

UNITES PANIQUEES

Une unité ratant un test de Panique s'enfuit de la même manière que les unités démoralisées au corps à corps ou fuyant devant une charge.

Les troupes en fuite perdent leur formation et se dirigent en masse désordonnée de 2D6 ps ou 3D6 ps à l'opposé de l'ennemi et/ou de la cause de la Panique, mais le joueur peut choisir par où en respectant ces critères. Voir la section Corps à Corps pour les règles.

UNITE PANIQUEE AU DEBUT DU TOUR

Notez que si une unité panique au début de son tour à cause d'amis en fuite dans un rayon de 4 ps, de la Terreur, etc., elle ne peut pas essayer de se rallier durant le même tour. L'unité doit fuir lors des mouvements obligatoire pendant sa phase de mouvement.

UNITE PANIQUEE AU CORPS A CORPS

Si une unité est engagée au corps à corps et panique, les règles de Fuite et de Poursuite s'appliquent. Si son adversaire a gagné le précédent combat, l'unité en fuite peut donc être poursuivie et détruite comme si elle avait été démoralisée en corps à corps. Si l'ennemi n'a pas remporté le combat précédent (ou s'il n'y a pas encore eu combat pour quelle raison que ce soit), il ne peut pas poursuivre.

Notez qu'une unité qui panique et fuit le combat ne provoque pas la Panique chez d'autres unités (comme quand des amis sont démoralisés en corps à corps dans un rayon de 6 ps). Un test n'est requis que pour les amis vaincus en combat et démoralisés.

TESTS VOLONTAIRES

Parfois, les deux joueurs s'accordent à dire qu'un test de Panique est de rigueur, même si les règles ne le demandent pas. Cela arrive la plupart du temps au cours de scénarios de votre invention, lors d'une soudaine embuscade où des rochers sont jetés du haut de falaises, ou autres circonstances du même acabit mises sur pied par les joueurs.

Avec l'accord des deux joueurs, un test de Panique peut être requis pour représenter la tension subie par l'unité.

PEUR

La peur est une réaction naturelle face à des monstres énormes ou affreux. Certaines créatures inspirent la Peur, comme l'indique leur description. Il s'agit d'êtres tels que les Trolls, ou d'horreurs surnaturelles comme les Guerriers Squelettes.

Une unité doit effectuer un test de Peur si elle est confrontée à l'une des situations suivantes :

1. CHARGEE PAR UN ENNEMI CAUSANT LA PEUR

Une unité chargée par un ennemi causant la *Peur* doit tester pour voir si ses nerfs tiennent bon. Faites le test lorsque la charge est déclarée et qu'il est confirmé que l'unité est bien à portée.

L'unité se bat normalement si elle réussit son test. Si elle le rate et que sa Puissance d'Unité est inférieure à celle de l'attaquant, elle fuit.

Si l'unité rate son test mais que sa Puissance d'Unité est supérieure ou égale à celle de l'attaquant, elle se bat normalement mais doit obtenir des 6 pour toucher lors du premier tour de corps à corps.

2. UNITE VOULANT CHARGER UN ENNEMI CAUSANT LA PEUR

Une unité désirant charger un ennemi causant la Peur doit d'abord tester pour surmonter son effroi. Si elle rate son test, elle ne peut ni charger, ni tirer et doit rester immobile durant cette phase de mouvement.

VAINCU PAR UN ENNEMI CAUSANT LA PEUR

Une unité vaincue au corps à corps par un ennemi causant la Peur est automatiquement démoralisée, sans faire de test de Moral si la Puissance d'Unité de ce dernier est supérieure à la sienne. Si elle est inférieure ou égale, un test de Moral est effectué normalement. Voir la section Corps à Corps pour les détails sur les résultats de combat, les tests de Moral et les troupes en fuite. Cette règle s'applique dans tous les cas, même si l'unité a réussi ses tests de Peur.

TERREUR

Certains monstres sont tellement gigantesques et dangereux que les règles de Peur ne suffisent pas à représenter la frayeur qu'ils provoquent. De telles créatures causent la Terreur.

Les troupes qui sont confrontées à des monstres ou des situations qui causent la Terreur doivent effectuer un test pour voir s'ils parviennent à conserver leur sang froid. En cas d'échec, elles succombent à la Terreur et s'enfuient en hurlant dans la panique la plus totale. Les troupes n'effectuent jamais plus d'un test de Terreur par bataille. Une fois leur Terreur surmontée, elles ne peuvent plus être affectées.

Une créature causant la Terreur provoque également la Peur, et toutes les règles de Peur s'appliquent donc. Cependant, un même ennemi ou une même situation ne peut pas causer à la fois un test de Terreur et un test de Peur : faites juste le test de Terreur, et s'il est réussi, la Peur est automatiquement et logiquement surmontée. Etant donné que les unités n'ont qu'un seul et même test de Terreur à effectuer par bataille, les rencontres suivantes avec des monstres terrifiants ne provoqueront plus que la Peur.

1. Une unité doit effectuer un test si elle est chargée ou désire charger un ennemi causant la Terreur.
2. Une unité doit tester au début de son tour si un ennemi causant la Terreur se trouve à moins de 6 ps.

FUITE !

Une unité ratant son test de Terreur en fuira la cause comme si elle avait raté un test de Moral au corps à corps ou décidé de fuir une charge.

Une unité chargée fuira immédiatement comme toute unité fuyant une charge.

Une unité tentant de charger ou ratant un test au début de son tour fuira durant les mouvements obligatoires de sa phase de mouvement.

La taille du halfling dépasse rarement la moitié de celle d'un homme, mais il est doté d'un fort bel appétit. Il vit avec ses congénères dans des trous creusés à flanc de colline, et est d'un naturel plutôt grincheux en dehors des repas, car beuveries, banquets et histoires paillardes sont ses passions. Habile au tir à l'arc, il n'aime pas les gobs et tout ce qui pourrait s'en prendre à son garde-manger. Le halfling est aussi coriace, rondouillard, poilu et peu loquace, car il sait qu'une bouche est faite pour manger.

Le pays des halflings, bien dissimulé au cœur des forêts du centre de l'Empire, s'appelle le Moot. Ils y travaillent la terre et produisent beaucoup de nourriture qu'ils fournissent aux cités de l'Empire pour de coquettes sommes.

Le halfling fait très rarement preuve de témérité, sauf lorsque l'ennemi s'approche dangereusement du chariot de ravitaillement transportant les provisions. Il devient alors un adversaire redoutable et déploie un réel talent pour le combat.

Extrait du Grimoire Aurus

Une unité fuyant un ennemi terrifiant situé dans un rayon de 6 ps au début de son tour ne peut pas tenter de se rallier durant le même tour. Elle fuira lors des mouvements obligatoires de sa phase de mouvement, comme une unité qui panique à cause d'amis en fuite dans un rayon de 4 ps (voir Panique).

N'oubliez pas qu'une unité ne doit faire qu'un seul et unique test de Terreur par partie, qu'il soit causé par une charge ou par la présence d'un monstre terrifiant dans un rayon de 6 ps.

PEUR & TERREUR, CAS PARTICULIERS

De toute évidence, un grand monstre sera moins sensible à la Peur ou à la Terreur. Un gigantesque Dragon ne sera pas effrayé par un Troll par exemple. C'est aussi valable pour le cavalier d'un grand monstre (ou d'un destrier), car un chevaucheur de Dragon ne sera pas intimidé par une créature qui l'effrayerait s'il était à pied. Cela s'applique également aux unités accompagnées de créatures qui causent la Peur ou la Terreur : une unité de skinks accompagnée d'un Kroxigor sera par exemple immunisée à la Peur.

Les règles suivantes sont à appliquer :

Une créature causant elle-même la Peur n'est pas affectée par la Peur. Face à un ennemi causant la Terreur, un monstre causant la Peur ne souffrira que de la Peur, pas de la Terreur. Par exemple, un Troll cause la Peur et un Dragon la Terreur. Le Dragon ne craint pas du tout le Troll, mais ce dernier a Peur du Dragon.

Une créature causant la Terreur n'est affectée ni par la Peur ni par la Terreur. Par exemple, un chevaucheur de Dragon est complètement immunisé à la Peur et à la Terreur car sa monture inspire la Terreur.

Il arrive qu'une unité ennemie de troupes ordinaires soit menée par un héros ou un monstre causant la Peur ou la Terreur. Dans ce cas, testez pour la Peur/Terreur si la charge met en contact l'unité chargée et le héros ou monstre en question.

Dans le cas de la Terreur, une unité doit aussi tester si elle se trouve dans un rayon de 6 ps de la créature au début de son tour, pas si elle se trouve dans un rayon de 6 ps de l'unité contenant la créature terrifiante. Si l'unité charge des troupes ennemies de flanc ou par l'arrière de manière à ne pas affronter un monstre causant la Terreur, elle n'aura pas de test à effectuer, puisqu'elle n'y sera pas directement confrontée.

STUPIDITE

Il n'est pas rare que de grandes et puissantes créatures soient aussi passablement stupides. Même des êtres intelligents peuvent se conduire en dépit du bon sens dans la confusion et la distraction, parce qu'ils ont été drogués ou à moitié assommés. Les règles de Stupidité représentent les comportements de certains monstres particulièrement bornés ou demeurés. Les livres d'armée

précisent quelles sont les diverses créatures sujettes à la Stupidité, ce qui inclut des créatures monstrueuses telles que les Trolls, par exemple.

Les créatures sujettes à la Stupidité doivent tester au début de leur tour pour voir si elles surmontent leur bêtise. Testez pour chaque unité de troupes stupides. Si elles réussissent le test en obtenant un résultat inférieur ou égal à leur Cd avec 2D6, tout va bien : elles peuvent bouger et combattre normalement, et rien ne survient de plus inquiétant qu'une coulée de bave et quelques grognements inintelligibles.

Si par contre le test est raté, gare ! Les règles suivantes s'appliquent jusqu'au tour suivant des créatures, durant lequel elles devront effectuer un nouveau test de Stupidité. Bien sûr, un sorcier sujet à la Stupidité ne peut pas lancer de sorts s'il rate ce test.

1) Si elles sont déjà engagées au corps à corps, la moitié des créatures stupides arrêtent soudain de combattre pour regarder bêtement autour d'elles en se demandant où elles sont. Si l'unité comporte un nombre impair de figurines, ou si une créature stupide se bat seule, lancez 1D6. Sur un 4 ou plus, la figurine se bat, sinon elle reste sans rien faire. Seules les créatures stupides sont affectées : si une unité contient des créatures stupides et d'autres qui ne le sont pas (une unité de Trolls menée par un Chef Gobelin par exemple) ces dernières ne sont pas affectées. Le joueur peut choisir les figurines qui n'arrivent pas à se battre.

2) Si elle n'est pas engagée au corps à corps, l'unité oublie momentanément ce qu'elle est en train de faire. Déplacez-la droit devant à la moitié de son mouvement normal (par exemple, des Trolls avec un Mouvement de 6 avancent de 3 ps). Tout ennemi rencontré est automatiquement chargé. Si des amis se trouvent sur le passage, les deux unités se rentrent dedans et restent bloquées sur place dans la confusion sans pouvoir bouger pour le reste du tour. Il s'agit d'un mouvement obligatoire qui doit donc être effectué avant les autres mouvements, mais après la déclaration des charges (voir la section Mouvement). Les créatures de l'unité qui ne sont pas stupides doivent aussi se déplacer comme indiqué : elles sont emportées par le reste de l'unité et risqueraient de se faire piétiner si elles tentaient de faire autrement.

STUPIDITE & PSYCHOLOGIE

Les créatures affectées par la Stupidité ne se rendent pas bien compte de ce qui se passe autour d'elles. Tant qu'elles restent stupides, elles ignorent tous les autres tests de Psychologie. Cela signifie que les créatures stupides sont immunisées à la Panique, la Peur, etc., bien qu'elles puissent tout de même être démoralisées au corps à corps en ratant un test de Moral. Les troupes stupides en fuite ne sont pas affectées par la Stupidité jusqu'à ce qu'elles se soient ralliées, après quoi elles doivent passer un test au début de chacun de leurs tours suivants.

STUPIDITE ET CAVALIERS

Il arrive qu'un cavalier chevauche une monture ou un monstre sujet à la Stupidité, comme un elfe noir sur Sang-Froid par exemple. Dans ce cas, le cavalier doit tester la Stupidité au début de son tour, en utilisant son Commandement, et non celui de sa monture. Si ce test est raté, le cavalier est obligé de patienter tandis que sa monture se conduit de la manière incohérente indiquée par les règles. S'il en a l'occasion, le cavalier est cependant capable de se battre normalement.

FRENESIE

Certains guerriers peuvent se plonger dans un état de rage intense et de destruction aveugle ne laissant plus la moindre place à l'instinct de préservation. Souvent drogués ou en transe, ils se mettent dans cet état grâce à des chants, des cris ou des psalmodies. On dit qu'ils sont frénétiques. Dans le cas de troupes montées, la Frénésie n'affecte que les cavaliers. Aucun test de Psychologie n'est requis pour la Frénésie et les règles suivantes s'appliquent donc automatiquement :

Après la déclaration des charges, mesurez pour voir si des troupes sujettes à la Frénésie sont capables de charger un ennemi (à portée de charge et dans leur champ de vision normal). Si c'est le cas, l'unité frénétique **doit** charger cet ennemi, que le joueur le veuille ou non. L'unité effectue automatiquement son mouvement de charge après que les charges aient été déclarées, mais vos troupes frénétiques peuvent aussi déclarer une charge normale si tel est votre souhait. Si plusieurs ennemis peuvent être chargés par l'unité frénétique, le joueur peut choisir lequel attaquer.

Les troupes et les personnages frénétiques combattent avec +1 Attaque supplémentaire au corps à corps. Les figurines dotées d'une seule Attaque sur leur profil en effectuent donc deux, celles qui ont deux Attaques sur leur profil en effectuent trois, et ainsi de suite. Les figurines maniant une arme additionnelle reçoivent aussi le bonus approprié de +1 Attaque, si bien qu'avec une Attaque sur leur profil, elles effectuent en fait 2+1= 3 Attaques au total.

Troupes et personnages frénétiques poursuivent toujours les ennemis en fuite, que le joueur le veuille ou non, et ce même s'ils défendaient un obstacle. Contrairement aux autres troupes, ils sont si enragés qu'ils ne peuvent pas se retenir. Les troupes sujettes à la Frénésie font toujours une Charge Irrésistible si elles détruisent leur ennemi dès le premier round de corps à corps, et elles ne fuient jamais devant une charge, tant leur soif de combat est intense.

FRENESIE ET PSYCHOLOGIE

Les unités frénétiques ignorent les autres règles de psychologie. Tant qu'elles sont frénétiques, elles sont immunisées à la Panique, la Peur, la Terreur, la Haine etc., et n'ont pas besoin de faire ces tests. Cette immunité concerne uniquement les tests de Psychologie, pas les tests de Moral au corps à corps qui sont réalisés normalement. Les troupes frénétiques ne peuvent pas fuir en réponse à une charge, elles ont bien trop hâte de se battre !

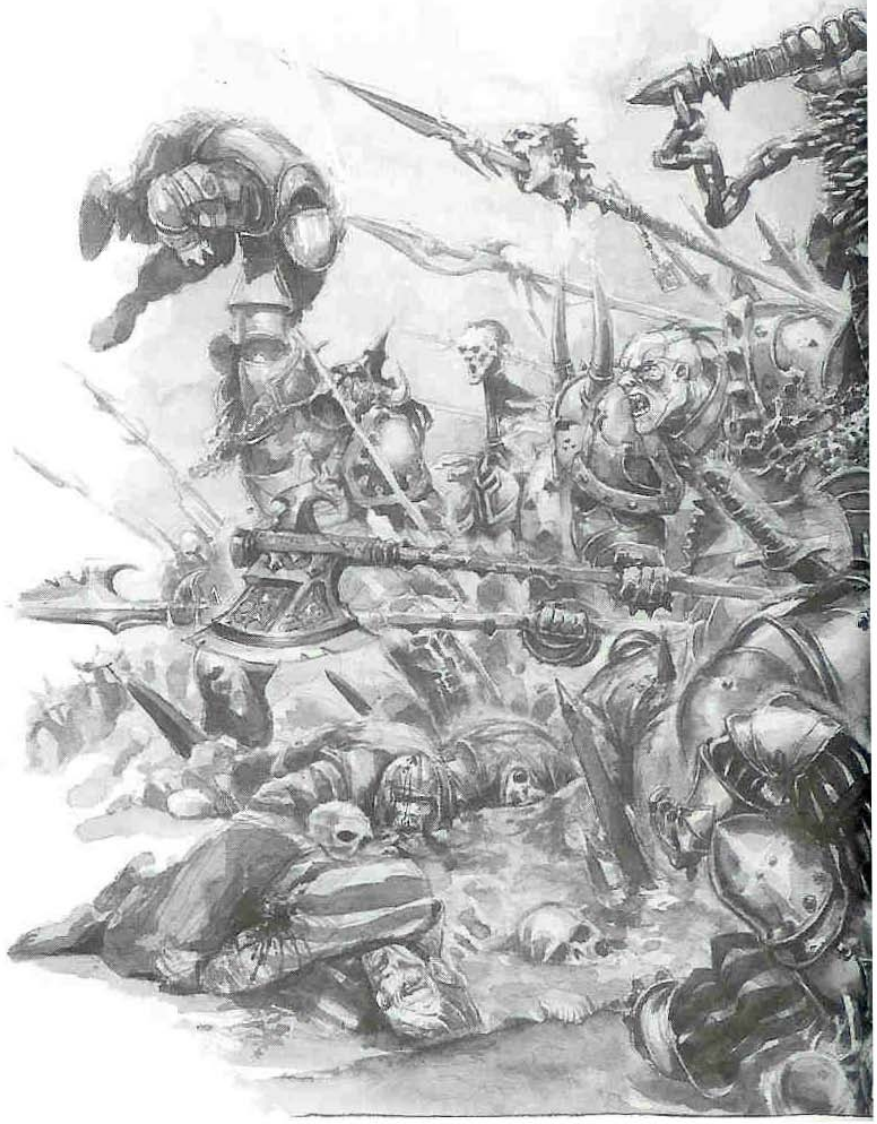
VAINCU AU COMBAT

Les troupes vaincues au combat au corps à corps, comme l'atteste le résultat de combat, ne sont plus frénétiques. Leur rage exubérante a été matée et ils se battent dès lors comme des guerriers ordinaires pour le reste de la bataille.

HAINE

La Haine est une émotion puissante, assez répandue dans le monde tumultueux de Warhammer. Rancunes entretenues des siècles durant, haines raciales confinant à la phobie et querelles ancestrales déciment génération après génération. Certaines races éprouvent une haine si intense envers d'autres qu'elles les combattront avec une fureur proprement ahurissante. Comme pour la Frénésie, aucun test de psychologie n'est requis pour appliquer les règles de la Haine.

Les troupes qui affrontent des ennemis haïs au corps à corps peuvent relancer leurs jets pour toucher ratés lors du premier tour de n'importe quel corps à corps. Ce bonus ne s'applique qu'au premier tour de combat au corps à corps et représente l'unité libérant toute sa Haine contre l'ennemi. Après ce round initial de pur défoulement sanguinaire, l'unité se calme un peu et frappe normalement pour le reste du combat.



Les troupes éprouvant de la Haine pour un ennemi doivent toujours poursuivre ce dernier s'il fuit, même si elles défendent un obstacle. Elles ne peuvent pas tenter de se retenir grâce à un test de Commandement comme les autres troupes peuvent le faire.

TENACITE

Certaines troupes continueront à se battre au corps à corps sans vraiment tenir compte de leurs pertes. Elles peuvent se considérer comme une élite, avoir fait le vœu solennel de ne jamais reculer au combat ou être simplement trop bêtes pour fuir face à un adversaire supérieur ! On dit alors que ces troupes sont sujettes à la Ténacité. Il est tout à fait possible que certaines troupes soient tenaces face à certains ennemis et se battent normalement contre d'autres.

Les troupes tenaces sont soumises aux règles suivantes :

Les troupes sujettes à la Ténacité effectuent tous leurs tests de Moral sous leur Commandement non modifié. Cette valeur n'est jamais réduite, quel que soit le résultat du combat, le nombre de pertes subies ou les autres bonus. Cela signifie par exemple que des troupes tenaces dotées d'un Commandement de 9 ne seront démoralisées que sur un résultat de 10 ou plus au test de Moral. Si une unité tenace contient un personnage non tenace mais doté d'un meilleur Commandement, ce dernier pourra être utilisé pour effectuer le test de Moral, mais demeurera soumis aux modificateurs normaux. Choisissez alors entre le Commandement du personnage menant l'unité ou celui de l'unité tenace, afin d'obtenir les meilleures chances de réussir le test de Moral.

Un personnage faisant partie d'une unité sujette à la Ténacité mais qui ne l'est pas lui-même n'a pas à effectuer de test de Moral séparé : il bénéficie de la détermination des troupes qui l'entourent! Une unité tenace menée par un personnage tenace utilisera le Commandement non modifié de ce dernier pour ses tests de Moral. Notez que des troupes non tenaces menées par un personnage tenace pourront utiliser le Commandement de ce dernier pour leurs tests de Moral, mais que les modificateurs s'y appliqueront de la manière habituelle.

Ils vinrent à Sigmar,
Tous guerriers de valeur.
Et de l'élu des Dieux,
Firent leur commandeur.
"Ne soyons plus les proies
Des orques et gobelins.
Car c'est l'avénement de l'homme
qui commence demain".
Sigmar fut alarmé
Qu'approchait hordes gobelines
Dont butin et prisonniers
Constituaient les rapines.

Les humains tinrent la passe
Tel un rempart vivant,
Malgré leurs pauvres armes,
Ils ignoraient le fer!
Grande fut la victoire,
Nombreux nains furent sauvés,
Kurgan Barbe de Fer
Leur grand roi en premier.
Le vénérable nain,
Pour rançon capturé
Grâce au brave Sigmar
Retrouva liberté.

"Jamais au cours des ans
N'ai-je vu tel bain de sang
D'orques et gobelins
Dans les montagnes des nains.
Moi Kurgan je le dis,
Ce Sigmar est un brave,
Il m'a sauvé la vie
Et mon honneur il lave.
Qu'il vienne en mon palais,
Le récompenserai,
Festin sera donné
Pour la victoire fêter.
Prends ce marteau de guerre
En fer béni des Dieux,
Tombé ces cieux naguère
Comme deux langues de feu".
Il a reçu le don,
Orné des runes naines,
Ghal-Maraz est son nom
Brise-Crâne en humain.

REGLES AVANCEES

Armes
Personnages
Généraux et Grandes Bannières
Monstres
Créatures Volantes
Etendards, Musiciens et Champions
Règles Spéciales
Tirailleurs
Cavalerie Légère
Machines de Guerre
Chars
Bâtiments

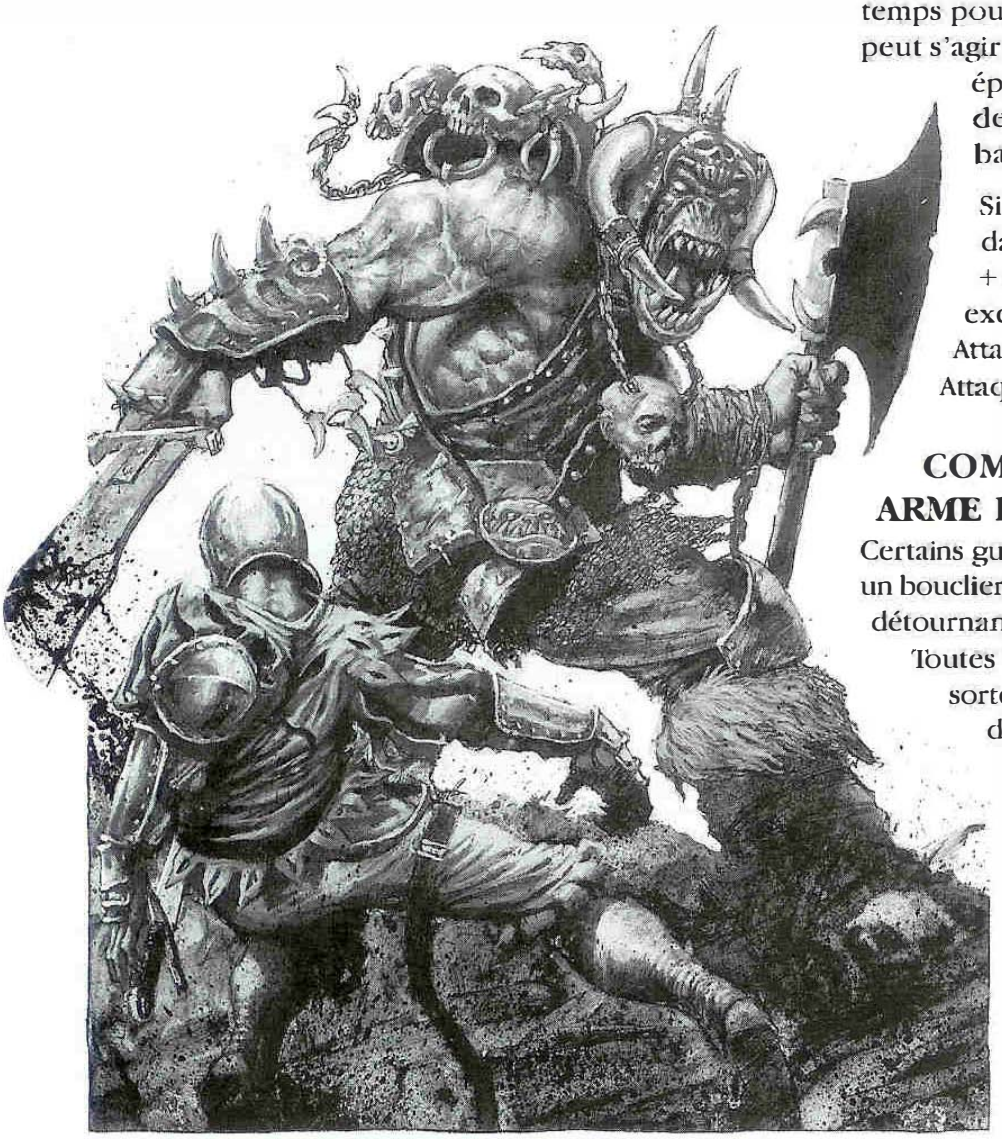
ARMES

En ce monde dangereux et inquiétant, les guerriers emploient maintes armes différentes pour affronter d'innombrables ennemis. Des fines épées elfiques aux lourdes haches des nains, chaque race dispose d'un armement adapté à son style de combat. Bien peu parviennent à vivre en paix dans ce monde périlleux. Les autres doivent se battre.

ARMES ET UNITES

Normalement, toutes les figurines d'une unité portent les mêmes armes. Ainsi, il y aura donc des unités de lanciers, de hallebardiers, d'arbalétriers, etc. Une minorité de figurines peut porter des armes différentes pour obtenir un aspect plus varié et intéressant, mais on considérera tout de même que toute l'unité est équipée de la même manière. Même avec des figurines ainsi variées, il est important que l'apparence générale de l'unité ne prête pas à confusion.

On considère que les personnages et les troupes sont tous équipés d'une arme de base, telle qu'une épée, un poignard, une hache, une masse ou autre.



Certaines troupes peuvent porter une arme en plus, comme une lance, une hallebarde ou une hache à deux mains. Elles choisissent alors l'arme utilisée au début du premier tour d'un corps à corps. Cette dernière, quelle qu'elle soit, doit être maniée jusqu'à la fin du corps à corps. Par exemple, des troupes armées de haches à deux mains peuvent choisir d'utiliser leurs épées pour ne pas avoir à frapper en dernier, mais doivent alors se battre avec pour toute la durée du combat.

REGLES PARTICULIERES

Avant d'examiner chaque arme en détail, il convient de considérer deux cas spéciaux : les guerriers combattant avec une arme de base dans chaque main, et ceux combattant avec une arme de base et un bouclier. Dans les deux cas, ces règles ne concernent que les guerriers à pied et non les guerriers montés ou sur char.

COMBATTRE AVEC UNE ARME DANS CHAQUE MAIN

Certains guerriers manient deux armes en même temps pour pouvoir asséner encore plus de coups. Il peut s'agir d'une paire d'épées, d'une hache et d'une épée, d'une épée et d'un long poignard, ou de n'importe quelle combinaison d'armes de base décrites dans la section Armes.

Si un guerrier à pied manie une arme de base dans chaque main, il bénéficie d'un bonus de +1 Attaque grâce à sa deuxième arme. Par exemple, un guerrier ayant une caractéristique Attaques de 1 peut porter 2 attaques, s'il a 2 Attaques, il en effectue 3, et ainsi de suite.

COMBATTRE AVEC UNE ARME DE BASE ET UN BOUCLIER

Certains guerriers manient à la fois une arme de base et un bouclier, ce qui leur permet de mieux se défendre en détournant les coups ennemis avec l'un ou l'autre. Toutes les armes de base peuvent être utilisées de la sorte, qu'il s'agisse d'une épée, d'une hache, d'une masse, d'un pistolet ou autre.

Un guerrier à pied qui manie une arme de base dans une main et un bouclier dans l'autre peut améliorer sa sauvegarde d'armure d'un +1 supplémentaire au corps à corps. Par exemple, avec une armure légère, un bouclier et une épée, la sauvegarde d'armure passe de 5+ à 4+ au corps à corps. Ce bonus n'est valable qu'au corps à corps, pas contre les blessures causées par les tirs, la magie ou autre.

REGLES SPECIALES

Selon les circonstances, les différents types d'armes ont des avantages et des défauts. Certaines sont très puissantes mais doivent être maniées à deux mains, des armes de tir peuvent porter plus loin mais être plus longues à recharger, et ainsi de suite. Tout cela est représenté par les règles spéciales qui suivent. Les règles individuelles de chaque type d'arme sont données plus loin dans cette section.

BONUS DE FORCE

Certaines armes donnent à qui les manie un bonus de Force au corps à corps ou au tir. Ce dernier est alors clairement indiqué dans la description de l'arme. Par exemple, une hallebarde donne un bonus de Force de +1 au corps à corps, si bien qu'un guerrier de Force 3 infligera avec des touches de Force 4. Le guerrier ne bénéficie de ce bonus que lorsqu'il manie l'arme en question : sa Force reste inchangée le reste du temps.

Certains bonus de Force ne s'appliquent qu'au premier tour d'un combat, pour représenter le fait que certaines armes sont encombrantes ou fatigantes à manier. Cela est indiqué le cas échéant dans la description de l'arme.

D'autres bonus de Force ne s'appliquent qu'au premier tour de combat, et seulement si l'utilisateur a chargé : ces armes utilisent l'impact de la charge pour empaler l'adversaire. Cette restriction est également indiquée le cas échéant dans la description de l'arme.

ARME A DEUX MAINS

Certaines armes doivent être maniées avec les deux mains, et sont souvent pourvues d'un long manche. Notez que toutes les armes lourdes se manient à deux mains et sont parfois appelées "armes à deux mains" pour cette raison. Ce ne sont toutefois pas les seules armes nécessitant les deux mains pour être utilisées.

Si une arme doit être maniée à deux mains, il n'est alors pas possible d'utiliser un bouclier ou une autre arme en même temps. Si le guerrier possède un bouclier, il doit le porter sur son dos ou le lâcher à terre lorsqu'il se bat au corps à corps.

FRAPPE EN DERNIER

De nombreuses armes, telles que les Espadons qu'affectionnent certaines troupes impériales ou les haches à deux mains des nains, sont très lourdes et nécessitent beaucoup de force et d'endurance. Le terme **Frappe en Dernier** les désigne.

Les troupes maniant des armes qui frappent en dernier frapperont toujours en dernier lors des corps à corps où l'ordre d'Initiative prévaudrait normalement. Notez que les troupes qui chargent frapperont tout de même en premier lors du premier tour de combat, car la charge permet toujours de frapper en premier, sans tenir compte de l'Initiative. Par exemple, des troupes armées de haches à deux mains frapperont en premier lors du tour où elles chargent, et en dernier par la suite.

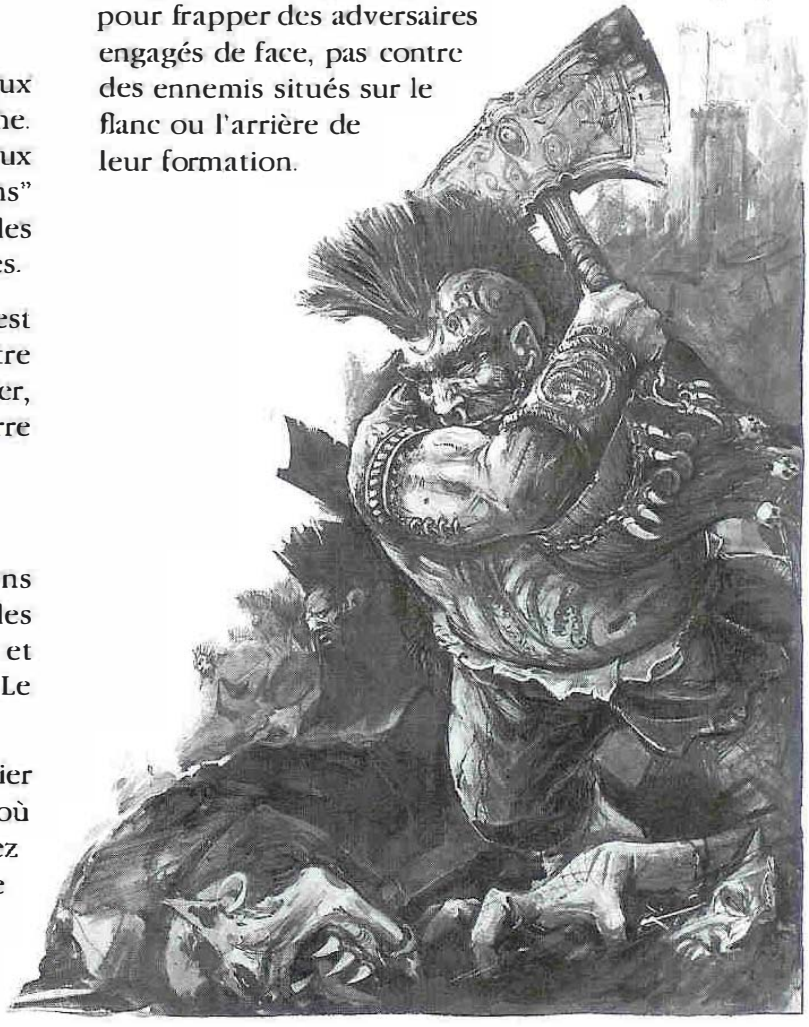
COMBAT SUR PLUSIEURS RANGS

Les lances et autres armes similaires sont idéales pour les grosses formations. Elles permettent aux troupes situées derrière le premier rang de se battre en même temps que celles qui sont au contact de l'ennemi. Par exemple, une unité de lanciers peut combattre sur deux rangs : les guerriers du deuxième rang peuvent frapper au-delà de leurs camarades grâce à la longueur de leurs armes.

Lorsqu'une unité possède cette capacité, les figurines des rangs arrières peuvent frapper si elles sont derrière une figurine du premier rang qui est engagée au corps à corps de front. Les rangs supplémentaires ne peuvent frapper que vers l'avant, pas sur le flanc ou l'arrière. Lorsqu'une arme permet de combattre sur deux rangs ou plus, cela est indiqué dans sa description : "les lances permettent de combattre sur deux rangs" par exemple.

Afin que ses rangs additionnels puissent combattre ainsi, une unité ne doit pas avoir bougé lors du même tour. Si elle l'a fait, en chargeant par exemple, elle combat avec un rang de moins. Par exemple, une unité de lanciers peut normalement combattre sur deux rangs, mais seul le premier rang pourra frapper si elle charge. Les rangs supplémentaires pourront frapper lors des tours de corps à corps suivants.

Les troupes dotées d'armes permettant de combattre sur plusieurs rangs ne peuvent en tirer avantage que pour frapper des adversaires engagés de face, pas contre des ennemis situés sur le flanc ou l'arrière de leur formation.



TIRS MULTIPLES

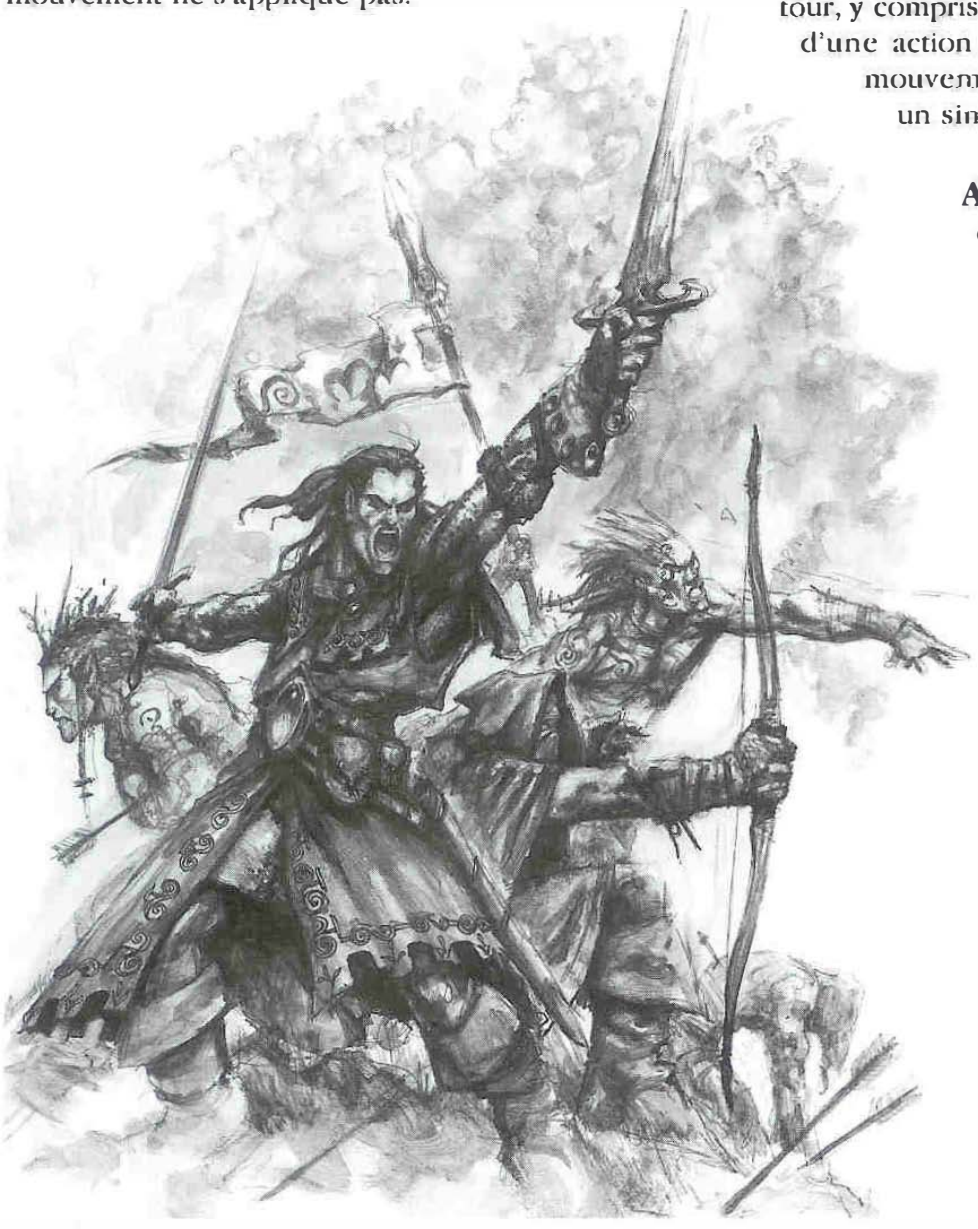
Certaines armes permettent de tirer plusieurs fois par phase de Tir : les armes à **Tirs Multiples**. Le nombre de tirs qu'une telle arme peut effectuer par tour est indiqué dans sa description. Par exemple, une arbalète à répétition elfe noire peut tirer deux fois par phase de tir, ce qui est noté "tir multiple x2". Ces armes peuvent tirer une fois sans pénalité, ou plusieurs fois avec une pénalité de -1 pour toucher à chaque tir.

Le nombre d'Attaques d'une figurine n'est pas lié avec le nombre de tirs qu'elle peut effectuer. La caractéristique Attaques n'est utilisée qu'au corps à corps.

ARMES DE JET

Certains guerriers portent des armes de tir conçues pour être lancées, comme les javelots et les haches de lancer. Elles ont généralement une courte portée, mais peuvent s'avérer redoutablement précises.

Les armes de jet ne subissent pas le malus habituel pour toucher lors des tirs à longue portée ou en mouvement. Notez que cela ne signifie pas que le guerrier peut lancer son arme s'il court ou charge, mais juste que la pénalité de -1 pour tirer en mouvement ne s'applique pas.



Hommes du Reikland, où marchez-vous ?
Ces hallebardes, ces épées, où les portez-vous ?

Au combat nous marchons pour l'Empereur
et pour Sigmar, notre seigneur et sauveur.

Demain à la guerre nous partirons,
Pour que les hordes du Chaos nous affrontions.

Demain sous terre nous reposerons
Et ce n'est que dans la tombe que nous dormirons.

Alors enfin cette guerre sera finie,
et sur mon cadavre tombera la nuit.

Sigmar sauve mon âme, entends ma prière,
Seigneur emmène-moi loin vers ta lumière.

Vieille chanson de soldat du Reikland

MOUVEMENT OU TIR

Certaines armes de tir, telles que les arbalètes et les arquebuses, sont extrêmement longues à recharger. Ainsi, une figurine équipée d'une arme "mouvement ou tir" ne peut pas se déplacer et tirer durant le même tour, y compris si elle a été obligée de bouger à cause d'une action obligatoire ou magique. Le moindre mouvement empêche la figurine de tirer, même un simple changement d'orientation.

ARMES PERFORANTES

Certaines armes, notamment celles qui utilisent la poudre noire telles que les arquebuses, percent encore mieux les armures que ne pourrait le laisser supposer leur Force. La sauvegarde de l'ennemi est alors réduite d'un -1 additionnel. Par exemple, une arme perforante de Force 4 bénéficiera d'un modificateur de sauvegarde de -2 au lieu de -1.

LISTE DES ARMES

Les pages suivantes présentent une sélection des armes nombreuses et variées utilisées par les guerriers du monde de Warhammer. La liste qui suit ne présente que les plus courantes et les plus universelles, et ne se veut pas exhaustive. Les armes inhabituelles et celles qui sont spécifiques à une race ou à une armée particulière sont décrites en détail dans le livre d'armée approprié.

ARMES DE CORPS A CORPS

Les armes de corps à corps, sont... des armes conçues pour se battre au corps à corps! La plupart des guerriers portent au moins une arme de base quelconque et beaucoup sont équipés en plus de quelque chose de plus puissant. Au corps à corps, les guerriers utilisent leur propre Force pour blesser, mais l'arme utilisée peut modifier cette dernière.

ARMES DE BASE (EPEE, HACHE, MASSE...)

Le terme Arme de Base désigne toute arme tranchante, perçante ou contondante qui se manie à une main et que nulle autre règle ne concerne. Cela comprend les épées, les haches, les masses, les gourdins et les poignards.

Règles : Aucune règle spéciale ne s'applique aux armes de base, mais elles ont pour avantage de pouvoir être maniées par paire (voir "Combattre avec une arme dans chaque main") ou avec un bouclier (voir "Combattre avec une arme de base et un bouclier").

ARMES LOURDES (GRANDE EPEE, HACHE A DEUX MAINS...)

Les Armes Lourdes sont de grandes armes pesantes qui se manient à deux mains. Cela comprend les grandes épées, mais aussi les marteaux et les haches à deux mains, ou autres armes similaires. Un coup d'Arme Lourde peut trancher un homme en deux et disloquer la meilleure armure.

Règles : Bonus de +2 en Force au corps à corps, Arme à Deux Mains, Frappe en Dernier.

FLEAUX

Les Fléaux sont des armes lourdes et encombrantes qui se manient à deux mains. Ils sont constitués de lourdes boules souvent hérissées de pointes reliées à un manche par de solides chaînes. Ils sont épuisants à manier, mais destructeurs entre les mains d'un guerrier talentueux.

Règles : Bonus de +2 en Force durant le premier tour de corps à corps, Arme à Deux Mains.

MORGENSTERN

Cette arme à une main est constituée d'une ou plusieurs boules hérissées de pointes reliées à un manche par des chaînes. Elle ressemble à un fléau de taille réduite et son maniement est tout aussi épuisant.

Règles : Bonus de +1 en Force durant le premier tour de corps à corps.

HALLEBARDES

Les Hallebardes sont constituées d'une lourde lame montée sur un long et solide manche. La lame d'acier est dotée d'une pointe semblable à celle d'une lance et d'un tranchant de hache. Elle se manie à deux mains pour frapper d'estoc ou de taille, c'est donc une arme très polyvalente et efficace pour l'infanterie.

Règles : Bonus de +1 en Force au corps à corps, Arme à Deux Mains.

LANCES (FIGURINES A PIEDS)

Les fantassins utilisent les Lances pour former un mur de pointes d'acier effilées. Comme les lanciers qui ne se sont pas déplacés peuvent combattre sur deux rangs, ce sont des armes défensives idéales.

Règles : Combat sur Deux Rangs.

LANCES (FIGURINES MONTEES)

Tous les cavaliers et les figurines montées sur monstre ou sur char armés de Lances peuvent s'en servir pour empaler et disperser l'ennemi durant la charge.

Règles : Bonus de +1 en Force au premier tour de corps à corps en charge.

LANCES DE CAVALERIE

Tous les cavaliers et les figurines montées sur monstre ou sur char armés de longues Lances de Cavalerie peuvent faire des ravages avec ces armes redoutables.

Règles : Bonus de +2 en Force au premier tour de corps à corps en charge.

PISTOLETS (CORPS A CORPS)

Les Pistolets sont des armes qui font exception car ils peuvent être utilisés au corps à corps comme pour le tir à distance. Vous les trouverez donc à la fois dans la liste des Armes de Corps à Corps et celle des Armes de Tir. Ce sont des armes à feu rudimentaires utilisant une poudre à canon toxique et peu fiable pour propulser une balle en plomb ou en pierre.

Au corps à corps, un Pistolet peut être utilisé dans une main tandis que l'autre manie une Arme de Base ou un autre Pistolet. A cet égard, le Pistolet compte comme une Arme de Base et utilise la règle "Combattre avec une arme dans chaque main", qui confère +1 attaque.

Au premier tour d'un combat, un Pistolet compte comme une arme perforante de Force 4, réduisant la sauvegarde adverse d'un -1 supplémentaire. Cela s'applique à toutes les attaques si la figurine porte un Pistolet dans chaque main, mais seulement à l'unique attaque additionnelle si le guerrier se bat avec une Arme de Base et un Pistolet. Cela représente le tir de l'arme. Dans le deuxième round de combat et les suivants, les crosses de Pistolets sont utilisées comme des massues et comptent comme des Armes de Base (voir plus haut).

Exemple : Un guerrier qui se bat avec un Pistolet dans chaque main se bat avec une Force de 4 et un bonus d'arme perforante au premier tour de combat, puis avec deux Armes de Base par la suite. Toutefois, un guerrier maniant une Arme de Base et un Pistolet effectue une attaque avec le Pistolet (Force 4 / Arme Perforante) et toutes les autres attaques avec l'Arme de Base au premier round de combat. Dans les tours suivants, il compte comme étant juste équipé de deux Armes de Base.

Règles : Force 4 au premier tour de corps à corps, Arme perforante au premier tour de corps à corps.

ARMES DE TIR

Les Armes de Tir comprennent les arcs, les arbalètes et autres, qu'elles soient simples ou primitives comme des javelots ou plus évoluées comme des Arquebuses et des Pistolets.

ARC COURT

Les Arcs Courts sont des arcs de petite taille à la portée réduite très prisés par les gobelins. Certains cavaliers l'utilisent aussi car il est plus aisé à manipuler en selle.

Portée Maximum : 16 ps, **Force :** 3, **Règles :** aucune.

ARC

L'Arc est utilisé par la plupart des races, notamment pour la guerre et la chasse. C'est une arme compacte, à la portée considérable, peu coûteuse et facile à entretenir.

Portée Maximum : 24 ps, **Force :** 3, **Règles :** aucune.

ARC LONG

L'Arc Long est une arme redoutable constituée de couches alternées de bois d'if ou d'orme. Un bon archer peut toucher faire mouche à 300 mètres avec une telle arme.

Portée Maximum : 30 ps, **Force :** 3, **Règles :** aucune.

ARBALETE

L'Arbalète est constituée d'un arc court et très puissant monté sur un châssis en bois ou en acier. Il faut du temps pour recharger une Arbalète, mais les tirs sont d'une portée et d'une puissance formidables.

Portée Maximum : 30 ps, **Force :** 4,
Règles : Mouvement ou Tir.

ARBALETE A REPETITION

Principalement utilisée par les elfes noirs de Naggaroth, cette version plus légère et moins puissante de l'Arbalète possède un chargeur qui met un carreau en place lorsque la corde est tirée. Le temps d'un tir d'Arbalète ordinaire, une Arbalète à Répétition peut lâcher une volée de traits.

Portée Maximum : 24 ps, **Force :** 3,
Règles : Tirs Multiples x2.

FRONDE

Les Frondes sont peu utilisées sur les champs de bataille à cause de leur courte portée. Il s'agit d'une boucle de tissu ou de cuir dans laquelle on place une pierre.

Portée Maximum : 18 ps, **Force :** 3,
Règles : Tirs Multiples x2 si l'ennemi est à 9 ps ou moins.

JAVELOT

Les Javelots sont des lances légères conçues pour être lancées. Les guerriers qui en sont équipés en portent souvent plusieurs pour ne pas en manquer. Trop fragile pour le corps à corps, cette arme reste assez rare sur les champs de bataille à cause de sa courte portée, mais les skinks de Lustrie en font un usage intensif.

Portée Maximum : 8 ps, **Force :** Utilisateur,
Règles : Arme de Jet.

COUTEAU/ETOILE DE LANCER

Les Couteaux et les Etoiles de Lancer sont de petites armes faciles à dissimuler. Elles sont donc très prisées par les assassins et les infiltrateurs à l'armement léger. Un Couteau bien équilibré ne convient pas au corps à corps, mais s'avère mortel entre les mains d'un lanceur confirmé.

Portée Maximum : 6 ps, **Force :** Utilisateur,
Règles : Arme de Jet.

HACHE DE LANCER

Certains guerriers nains utilisent des Haches de Lancer à large fer. Ces armes sont parfaitement équilibrées pour rester précises malgré leur poids. Même le plus fort des guerriers ne peut cependant en lancer une bien loin, mais les effets sont dévastateurs.

Notez que les Haches de Lancer ne sont pas utilisables au corps à corps, à moins de compter comme de simples Armes de Base. Les haches ordinaires portées comme Armes de Base ne peuvent pas non plus être lancées !

Portée Maximum : 6 ps, **Force :** Utilisateur,
Règles : Arme de Jet, Bonus de Force +1.

ARQUEBUSE

Les Arquebuses sont des armes à feu très rudimentaires constituées d'un canon métallique monté sur une crosse en bois et dont la charge de poudre est enflammée au moyen d'une mèche. Certaines versions plus élaborées fabriquées par les nains sont dotées de chiens pour tenir la mèche et de détentes pour déclencher le tir.

Les Arquebuses ne sont pas des armes fiables et il arrive que le canon explose ou que la poudre ne s'enflamme pas. Elles possèdent néanmoins une grande portée et une puissance phénoménale, permettant à ses balles de percer même l'armure la plus épaisse.

Portée Maximum : 24 ps, **Force :** 4,
Règles : Mouvement ou Tir, Arme Perforante.

PISTOLET (Tir)

Les Pistolets sont simplement des versions miniatures des Arquebuses, dont la mise à feu se fait grâce à un mécanisme à ressort. L'utilisation des Pistolets au corps à corps a déjà été décrite, mais ils peuvent en plus tirer jusqu'à une distance de 8 ps.

Une figurine dotée de plusieurs Pistolets ne peut tout de même tirer qu'une seule fois par phase de tir.

Les Pistolets ne subissent pas les pénalités habituelles pour le tir à longue portée ou après un déplacement.

Portée Maximum : 8 ps, **Force :** 4,
Règles : Arme Perforante.

RECAPITULATIF DES ARMES

Tableau des Armes de Tir

Nom	Portée Maxi	Force	Règles
Arc Court	16 ps	3	–
Arc	24 ps	3	–
Arc Long	30 ps	3	–
Arbalète	30 ps	4	Mouvement ou Tir.
Arquebuse	24 ps	4	Mouvement ou Tir, Arme Perforante.
Pistolet	8 ps	4	Arme Perforante.
Arbalète à Répétition	24 ps	3	Tirs Multiples x2.
Fronde	18 ps	3	Tirs Multiples x2 à moins de 9 ps.
Javelot	8 ps	Utilisateur	Arme de Jet.
Hache de Lancer	6 ps	Utilisateur	Arme de Jet, Bonus de Force +1.
Couteau/Etoile de Lancer	6 ps	Utilisateur	Arme de Jet.

Tableau des Armes de Corps à Corps

Nom	Règles
Arme de Base	Voir Règles Particulières page 88.
Arme Lourde	Arme à Deux Mains, Frappe en Dernier, Bonus de Force +2.
Fléau	Arme à Deux Mains, Bonus de Force +2 au premier tour.
Hallebarde	Arme à Deux Mains, Bonus de Force +1.
Lance (figurine à pied)	Combat sur Deux Rangs.
Lance (figurine montée)	Bonus de Force +1 au premier tour en charge.
Lance de Cavalerie	Bonus de Force +2 au premier tour en charge.
Morgenstern	Bonus de Force +1 au premier tour.
Pistolet	Force 4, Arme Perforante au premier tour de corps à corps.

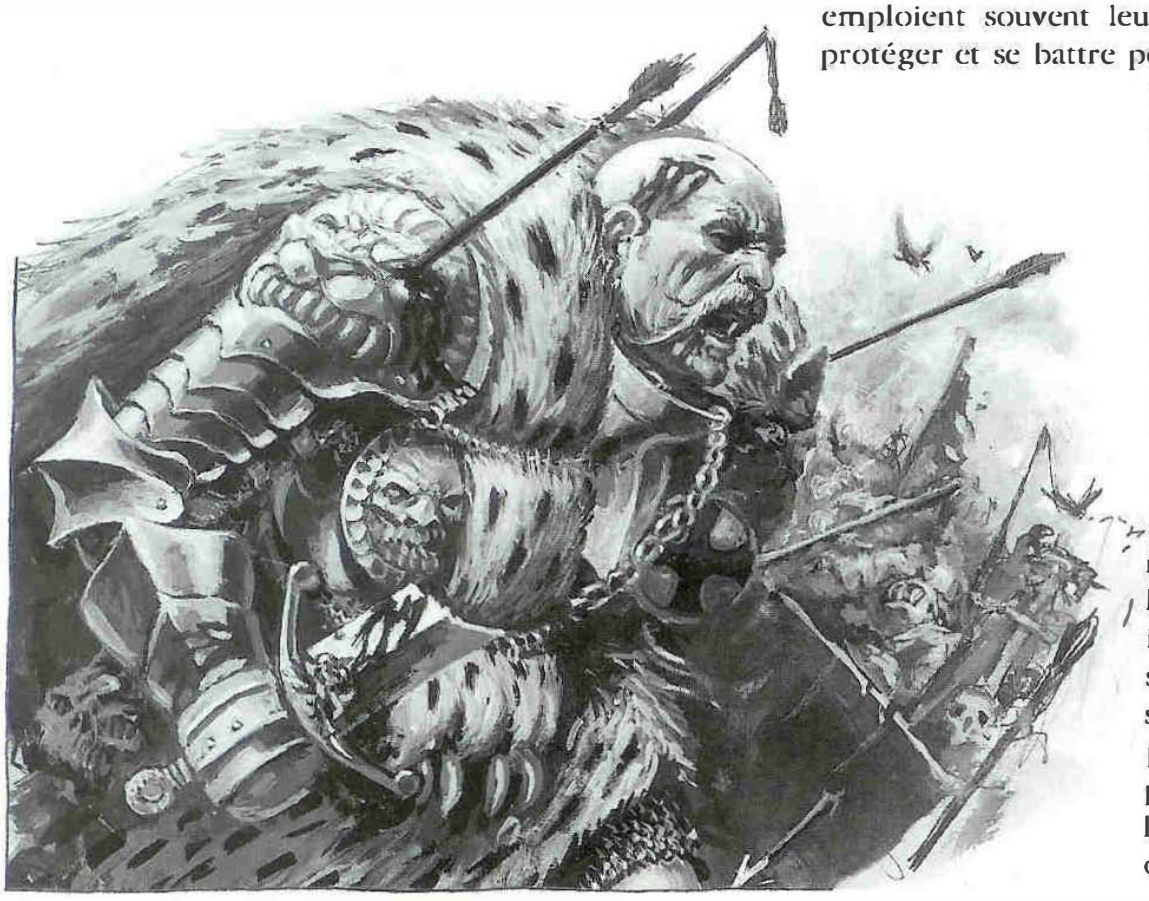
PERSONNAGES

Le monde de Warhammer ne serait pas ce qu'il est sans ses puissants seigneurs et ses vaillants héros, ses puissants sorciers et ses nécromanciens au cœur noir. Ils apportent un aspect bien spécifique du jeu en tant que chefs valeureux, ou combattants d'exception capables d'affronter des adversaires bien supérieurs en nombre. On les appelle les **Personnages**.

Les individus héroïques sont très variés : certains sont plus endurants, plus agressifs et plus puissants que le guerrier moyen. D'autres sont plus rapides que leurs congénères, plus forts et plus habiles avec leurs armes, ou encore possèdent une aptitude naturelle au commandement. D'autres encore sont dotés de pouvoirs ou de talents spéciaux, comme les Maîtres de Meute elfes noirs ou les Ingénieurs de l'Empire.

Ils sont la plupart du temps appelés différemment selon les nations ou les races. Les personnages orques sont par exemple par exemple connus sous les noms de Grands Chefs et de Chefs de Guerre, tandis que les commandants de l'Empire portent les titres de Comtes Electeurs et de Prêtres-Guerriers.

Bien sûr, ces quelques catégories d'individus d'exception ne peuvent pas vraiment représenter toutes les nuances existant entre les grands guerriers, les chefs courageux et les sorciers rusés, mais cela nous permet de jouer avec des personnages relativement puissants, qu'il s'agisse d'honorables chevaliers ou des plus viles créatures maléfiques.



Les personnages possèdent souvent des valeurs de caractéristiques supérieures à celles de leurs congénères ordinaires. Par exemple :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Comte Electeur	4	5	5	4	4	3	5	3	9

Ces exemples montrent clairement la différence entre les personnages et les troupes de base.

TYPES DE PERSONNAGES

Les personnages tels que sorciers et généraux, que représentent des figurines individuelles, forment des unités à eux seuls. L'une de leurs capacités les plus utiles est toutefois de pouvoir se joindre à d'autres unités durant la bataille et de les renforcer ainsi lorsque le besoin s'en fait sentir. Certains sont aussi capables de lancer des sorts. En termes de jeu, de tels personnages sont appelés des **Sorciers**.

SORCIERS

La magie est réellement omniprésente dans le monde de Warhammer, dans chaque créature vivante et chose inanimée. Sa puissance peut servir au bien ou au mal, et elle a presque autant d'importance que l'habileté des guerriers car elle peut faire la différence entre la victoire et la défaite. En conséquence, les souverains emploient souvent leurs propres sorciers pour les protéger et se battre pour eux. Certaines races sont même gouvernées par de puissants sorciers.

Dans l'Empire, l'Empereur lui-même encourage l'étude de la magie afin de disposer de puissants sorciers lors de ses batailles. A Ulthuan, loin à l'ouest, les Hauts Mages elfes pratiquent la plus puissante des magies. Même les orques et les gobelins, aussi primitifs soient-ils, ont des Chamanes manipulant plus ou moins bien la magie. De toutes les races intelligentes du Vieux Monde, seuls les nains n'ont pas de sorciers. Tout leur talent réside plutôt dans la manufacture de puissants artefacts magiques et la gravure de nombreuses runes de puissance.

Il existe de nombreux types de sorciers différents, mais tous ont un Niveau de Sorcellerie allant de 1 à 4. Le Niveau de Sorcellerie d'un sorcier détermine le nombre de sorts qu'il possède et sa capacité à les lancer. Ces quatre Niveaux de Sorcellerie ne prétendent pas représenter toutes les variations possibles des capacités d'un individu, mais permettent un classement pratique pour comparer les sorciers.

Les règles complètes concernant les sorciers, leurs sorts et certains objets magiques sont détaillées dans la section Magie de ce livre. Lisez-la pour savoir comment fonctionne la magie dans Warhammer.

MOUVEMENT

Un personnage se déplace et combat comme une figurine individuelle, excepté le fait qu'il peut se joindre à une unité de troupes comme expliqué ci-dessous.

Un personnage se déplaçant seul peut ignorer les pénalités dues au terrain et aux obstacles (sauf ceux qui sont infranchissables). Comme il ne fait pas partie d'une formation, il n'a pas besoin de se réorienter ni de faire de roue pour changer de direction : il peut le faire à volonté durant son mouvement. Un personnage peut donc se déplacer d'une partie de son mouvement, tourner, avancer encore, tourner encore, et ainsi de suite.

PERSONNAGES ET LIGNES DE VUE

Les personnages à pied peuvent se déplacer librement et rien ne gêne leur vue. Ils peuvent donc voir, charger et tirer à 360° autour d'eux.

Cependant, un personnage monté sur un destrier, un char ou un monstre tel qu'un Griffon est soumis à toutes les règles habituelles de ligne de vue (champ de vision à 90°). Il doit aussi pouvoir voir son ennemi pour déclarer une charge. Comme les autres troupes, il ne peut pas faire le tour d'une unité pour charger par-derrière alors qu'il se trouvait devant au début de son mouvement. Un tel personnage (qu'il soit sur un char, un destrier ou un monstre) doit aussi prendre en compte les pénalités habituelles dues au terrain. Un personnage monté n'a en effet pas autant de liberté de mouvement qu'à pied.

Les personnages à pied ayant 5 PV ou plus sur leur profil initial sont aussi soumis aux règles normales de champ de vision (voir plus haut), tant ils sont imposants et peu agiles.

MOUVEMENTS OBLIGATOIRES

Les personnages peuvent tourner librement durant leur mouvement, et terminer ce dernier dans n'importe quelle direction, pour pouvoir voir la cible sur laquelle ils ont l'intention de tirer par exemple.

L'exception à cette règle survient dans le cas où le personnage effectue un mouvement obligatoire, comme une charge, une Fuite ou une Poursuite, auquel cas la figurine doit être orientée dans la direction du déplacement. Dans de telles situations, le personnage est trop occupé par ce qui se trouve devant ou derrière lui pour chercher de nouvelles cibles.

MARCHE FORCEE

Les personnages seuls peuvent effectuer une marche forcée comme les formations de troupes, bien que cela représente davantage leur liberté de mouvement, leur dynamisme naturel, et l'incroyable faculté d'être toujours au bon endroit au bon moment (comme tout bon héros !) Les personnages individuels peuvent faire une marche forcée du double de leur Mouvement, même en étant à moins de 8 ps de figurines ennemies. Ils ignorent également les pénalités dues aux terrains et obstacles, sauf lorsqu'il s'agit d'un terrain infranchissable.

PERSONNAGES & UNITES

PERSONNAGES INDÉPENDANTS REJOIGNANT DES UNITES

Les personnages peuvent se déplacer et combattre seuls. Ce sont en fait des unités ne comportant qu'une seule figurine. Au cours de la bataille, un personnage peut rejoindre une unité de troupes ordinaires, auquel cas il en devient partie intégrante jusqu'à ce qu'il la quitte.

Pour rejoindre une unité de troupes, il suffit au personnage de se placer en contact. Une fois qu'elle a rejoint l'unité, la figurine est automatiquement placée au premier rang. Un personnage utilisera inévitablement un peu de son mouvement pour atteindre l'unité, et si cette dernière ne s'est pas encore déplacée, son mouvement sera limité par celui qu'il reste au personnage. Toute perte de mouvement représente le temps perdu à attendre le personnage.

S'il n'y a pas de place pour lui dans le premier rang de la formation (si le porte-étendard, le musicien et le Champion prennent toutes les places disponibles par exemple), le personnage se met au deuxième rang. Tant qu'il sera dans les rangs arrières, il ne pourra pas combattre (même avec une lance), ni utiliser de magie ou d'objets magiques, et l'unité ne pourra pas utiliser son Cd. Il est en fait hors-jeu. Il ne peut riposter normalement que s'il est engagé au corps à corps (suite à une charge de flanc ou par l'arrière, par exemple).

Un personnage ne peut pas rejoindre une unité engagée au corps à corps, mais peut participer au combat en chargeant son ennemi (si les circonstances le permettent). Un personnage ne peut pas non plus rejoindre une unité en fuite.

PERSONNAGES INDÉPENDANTS QUITTANT DES UNITES

A part dans les circonstances exposées ci-dessous, un personnage se trouvant dans une unité peut la quitter durant sa phase de mouvement. Dans le même tour, il peut si vous le désirez quitter une unité de troupes pour en rejoindre une autre, mais pas rejoindre et quitter la même unité.

Un personnage ne peut jamais quitter ou rejoindre une unité affectée par une règle de mouvement obligatoire. Par exemple, il ne peut pas quitter une unité en fuite, qui a déclaré une charge, qui vient de se rallier lors du même tour (elle ne peut pas bouger) ou qui est engagée au corps à corps.

Comme mentionné plus haut, un personnage se trouvant dans une unité lorsque celle-ci déclare une charge doit charger avec elle. Si l'unité dans laquelle il se trouve ne déclare pas de charge, le personnage peut en déclarer une de lui-même et quitter l'unité pour charger seul.

Une fois le corps à corps commencé, un personnage ne peut pas quitter une unité tant que celui-ci n'est pas terminé et que tout mouvement obligatoire, comme la fuite et la poursuite, n'a pas été résolu.

PERSONNAGES INDÉPENDANTS SE DÉPLAÇANT AVEC DES UNITES

Si un personnage rejoint une unité de troupes, son mouvement maximum sera dicté par l'unité dans son ensemble. Il suit simplement les déplacements de l'unité comme s'il en était un membre ordinaire. Si le personnage est plus lent que son unité, cette dernière doit ralentir pour ne pas le laisser derrière.

DÉPLACER LES PERSONNAGES AU SEIN DES UNITES ENGAGÉES

Il peut arriver qu'un personnage se trouvant dans une unité engagée au corps à corps ne puisse pas combattre, parce qu'il se trouve au premier rang et que la formation a été chargée par l'arrière, ou que l'unité ennemie est plus petite et que sa place est éloignée des combats. Dans ce cas, le joueur est autorisé à déplacer le personnage là où il pourra combattre durant sa phase de mouvement. Echangez simplement les places du personnage et d'un soldat ordinaire qui se trouve engagé au corps à corps. Le personnage peut du coup perdre l'opportunité de frapper lors du premier tour de combat. Notez qu'un personnage ne peut pas remplacer un autre personnage déjà engagé au corps à corps.

La règle ci-dessus permet à un personnage de se déplacer au sein d'une unité afin d'affronter l'ennemi, mais il ne peut plus le faire une fois au corps à corps. Par exemple, il ne peut pas quitter le premier rang pour aller à l'arrière s'il est déjà au corps à corps, il doit rester sur place et se battre contre les ennemis en contact avec lui. Un personnage ne peut pas non plus se déplacer afin d'éviter le combat à moins qu'il ne refuse délibérément un défi, comme décrit plus loin.

TIRER SUR DES PERSONNAGES INDÉPENDANTS

Les règles de Tir sont conçues pour des unités de troupes en visant d'autres. Un personnage se déplaçant seul est traité comme une unité d'une seule figurine. A cet égard, un personnage est une cible aussi viable qu'un régiment d'infanterie.

En réalité toutefois, un individu isolé parviendra probablement à échapper à l'attention de l'ennemi sur le champ de bataille, parmi les survivants des régiments détruits qui retournent au camp, la confusion et les décombres résultant du conflit. Les règles suivantes représentent le fait que les personnages sont plus difficiles à prendre pour cible que de grandes unités de troupes.

PROXIMITÉ DE TROUPES AMIES

Une figurine de personnage se trouvant à plus de 5 ps d'une unité amie de cinq figurines ou plus peut être prise pour cible sans aucune restriction. Les personnages enclins à se pavaner juste devant l'ennemi demandent à se faire tuer, et auront bien mérité de se faire tirer dessus !

Une figurine de personnage à moins de 5 ps d'une unité amie de cinq figurines ou plus ne peut être prise pour cible que si elle est la cible la plus proche. Cette restriction permet aux personnages de se déplacer sur le champ de bataille sans attirer un nombre irréaliste et déraisonnable de projectiles.

Notez que si le personnage chevauche un destrier ou autre monture similaire, il peut toujours être pris pour cible si toutes les unités amies à moins de 5 ps sont constituées d'infanterie. La même règle s'applique si le personnage monte un monstre ou est bien plus grand que les unités amies à moins de 5 ps.

Un personnage ne peut pas être pris pour cible s'il se trouve dans une unité constituée d'un total d'au moins cinq figurines de base de sa taille. Les tirs dirigés contre l'unité touchent alors ces dernières mais pas lui. Si les pertes amènent l'unité à moins de cinq figurines de base, les touches suivantes sont réparties avant les jets pour blesser. Distribuez équitablement les touches entre tous les membres de l'unité (y compris les personnages), puis allouez au hasard les éventuelles touches excédentaires. Si le nombre de touches subies est inférieur au nombre de figurines de l'unité, allouez-les aléatoirement.

Exemple : Une unité de trois figurines de base et deux personnages subit sept touches. Chaque figurine subit une touche. Faites immédiatement les jets pour blesser et les sauvegardes, et allouez aléatoirement les deux touches restantes entre les survivants.

Par la volonté du grand Khorne,
Le dieu dont j'invoque le nom,
Et dont je loue à jamais la gloire
Mes ennemis je devais assaillir.

Lorsque parvint à mes oreilles,
L'ordre de Khorne mon seigneur,
Les Désolations je quittais
Pour marcher droit sur Kislev.

Et pour tenter de me vaincre,
Face à moi s'étaient rassemblés
Les hommes d'armes de Kislev.

Je saisis ma hache de bataille,
Présent que m'octroya Khorne,
Et tel un fauve avide de sang,
Je les massacrais comme du bétail.

Nul homme ne survécut.
Leurs corps je fichais sur des piques,
Et de leurs crânes je recouvris
Le sanglant autel du grand Khorne.

Epitaphe du monolithe de Gerther von Stahl,
Champion Exalté de Khorne

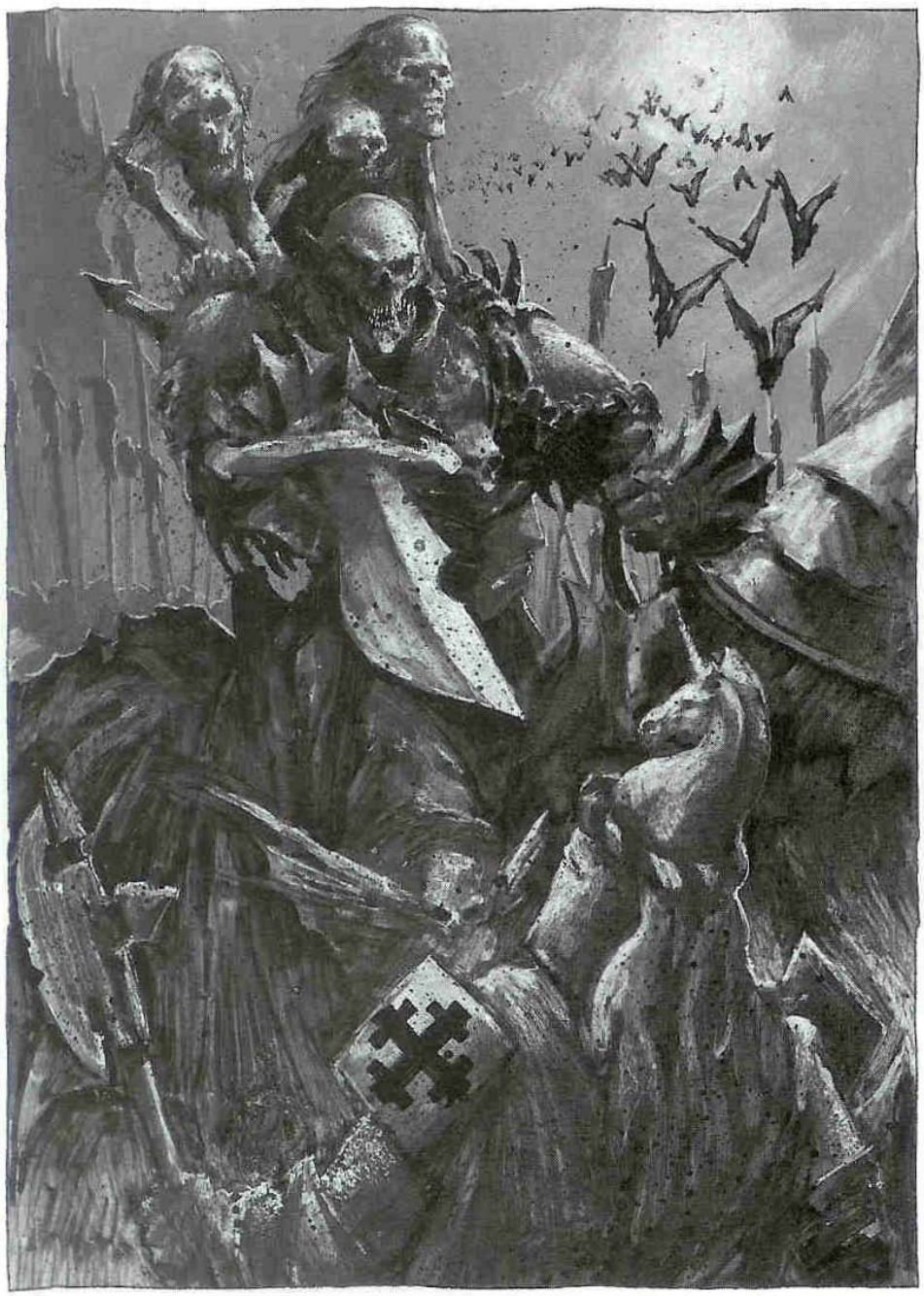
PRENDRE UN PERSONNAGE INDÉPENDANT POUR CIBLE

Un personnage peut se faire tirer dessus sans tenir compte des règles précédentes s'il est nettement plus grand que les troupes avec lesquelles il se trouve, ou dont il est à proximité. S'il est à cheval, il sera visible dans une unité de fantassins, s'il est sur un dragon ou un char, il constituera une cible évidente au milieu d'une unité de cavalerie, et ainsi de suite.

MALUS POUR TOUCHER

Une pénalité de -1 pour toucher s'applique lors du tir délibéré sur un personnage de taille humaine, comme décrit dans la section Tir. Les chances habituelles de toucher sont déterminées en fonction d'une cible en rangs serrés. Tel n'est pas le cas lors du tir sur un personnage isolé, surtout si d'autres cibles potentielles peuvent distraire le tireur.

Notez que ce -1 ne s'applique pas lors du tir sur un personnage monté sur un destrier ou un monstre, comme expliqué dans la section Monstres. Dans ce cas, le tireur ne subit pas la pénalité de -1 et bénéficie du bonus de +1 pour toucher si le monstre chevauché compte comme une grande cible.



CORPS A CORPS

Lorsqu'une unité engage l'ennemi au corps à corps, les personnages sont inévitablement confrontés aux troupes ennemies. Comme expliqué dans la section Corps à Corps, ils peuvent attaquer toute figurine ennemie dont ils touchent le socle.

Les troupes confrontées à un personnage ont habituellement le choix entre frapper ce dernier ou des ennemis ordinaires, car les socles sont souvent légèrement décalés quand les unités arrivent au corps à corps. Lorsqu'un joueur a le choix entre attaquer des personnages ou des troupes ordinaires, il doit désigner ses cibles avant de lancer les dés.

RÉPARTIR SES ATTAQUES

Les personnages se retrouvent souvent face aux personnages ennemis. Ils disposent du même choix que les autres figurines : ils peuvent frapper tout ennemi dont ils touchent le socle. Un personnage doté de plusieurs Attaques peut les repartir entre les personnages et les troupes ordinaires comme décrit dans la section Corps à Corps. Les défis constituent une exception importante à cette règle, comme expliqué plus loin.

BLESSURES SUPPLEMENTAIRES

Comme pour les guerriers ordinaires, les pertes infligées par un personnage peuvent affecter d'autres figurines que celles avec lesquelles il est en contact. Par exemple, si un personnage doté de 4 Attaques affronte deux ennemis, ses attaques sont dirigées contre eux. Mais s'il inflige assez de blessures pour tuer trois ou quatre figurines, l'unité ennemie perd trois ou quatre fantassins, et pas seulement deux.

Ne vous fiez pas à l'immobilité des figurines et à la rectitude des rangs des unités. Il s'agit en réalité d'un combat ! Les héros frappent de taille et d'estoc, sans cesser d'avancer, et terrassent ceux qui tentent de combler la brèche.

Si un personnage attaque un personnage ennemi, ou une autre figurine individuelle comme un monstre, les blessures supplémentaires qu'il a pu causer ne sont pas reportées sur les troupes ordinaires se trouvant avec. Le personnage a choisi de

concentrer toutes ses attaques sur un ennemi bien particulier et les blessures excédantes sont perdues, sans être comptabilisées dans le résultat de combat. Les défis constituent une exception à cette règle, comme expliqué ci-dessous.

DÉFIS

A chaque tour, avant de résoudre les corps à corps, les deux camps peuvent lancer des défis. Un défi représente un combat singulier entre deux puissants rivaux, le dernier affrontement de deux formidables adversaires au cœur de la bataille.

LANCER UN DÉFI

Un défi peut être lancé pour chaque combat en cours, en commençant toujours par le joueur dont c'est le tour. Ce dernier choisit alors l'un de ses personnages parmi ceux qui se battent pour lancer un défi.

Le joueur adverse peut refuser ou relever le défi. S'il refuse, aucun défi n'a lieu et il doit retirer un personnage du combat comme expliqué plus bas. La figurine qui a lancé le défi se bat normalement lors du combat qui suit. Si le défi est accepté, le joueur désigne qui le relèvera parmi ses personnages déjà engagés dans le combat.

Si le joueur dont c'est le tour ne le fait pas, son adversaire peut lancer un défi. Le premier joueur doit alors le relever ou le refuser comme décrit plus haut. Notez cependant qu'un défi ne peut être lancé que s'il y a un personnage présent pour le relever et se battre : les fantassins ordinaires ou les monstres ne peuvent pas y prendre part.

Notez que pour participer à un défi, que ce soit pour le lancer ou le relever, un personnage doit déjà être impliqué dans le combat. C'est-à-dire que sa figurine doit se trouver en contact socle à socle avec une figurine ennemie. Un personnage qui n'est pas déjà au corps à corps, parce qu'il se trouve au premier rang d'une formation qui a été chargée par l'arrière par exemple, ne peut pas prendre part à un défi.

REFUSER UN DÉFI (Honte sur le couard !)

Si un joueur refuse un défi, son adversaire doit désigner l'un de ses personnages, qui est alors retiré du rang engagé au combat et placé à l'arrière de la formation. Le personnage retiré ne peut pas se battre ni rien faire d'autre pour ce tour, pas même donner son Commandement à son unité pour quelque test que ce soit, car personne n'écoute un couard ! Le (soi-disant) héros a en effet préféré se cacher derrière ses camarades plutôt que d'affronter son ennemi en combat singulier. Il sera automatiquement replacé en première ligne à la fin de cette phase de corps à corps, prêt à se battre pour le prochain tour. Il est replacé au même endroit qu'auparavant.

LIVRER UN DÉFI

Lorsqu'un défi est accepté, le personnage qui l'a relevé est déplacé dans les rangs afin de faire face à son adversaire. Si les figurines sont de grande taille, il peut s'avérer plus simple de les sortir des unités qui se battent et de les placer à côté.

Lors de la résolution du combat, les deux protagonistes se battent l'un contre l'autre. Aucune autre figurine ne peut les attaquer, même si leurs socles se touchent, ni leur tirer dessus ou les attaquer à l'aide de la magie.

Une fois le défi en cours, aucun autre ne peut être lancé dans ce corps à corps jusqu'à ce que l'un des deux protagonistes soit mort. Le défi peut donc se prolonger durant plusieurs tours de combat.

Si les personnages chevauchent des monstres ou des destriers dotés de leurs propres Attaques, ces derniers combattront aussi lors du défi. Si un personnage se trouve dans un char, l'équipage et les créatures de l'attelage ne participent pas du tout au défi (voir les règles concernant les chars).

DÉFIER UN PERSONNAGE ISOLE

Il est possible qu'un personnage seul, peut-être juché sur un énorme monstre, s'attaque à une unité de troupes. Il ne peut alors pas refuser de défi car il n'a aucune formation derrière laquelle se cacher.

CARNAGE !

Les blessures supplémentaires infligées à un personnage sont normalement perdues, car les attaques ont été concentrées sur ce dernier. Comme ces blessures supplémentaires ne sont pas infligées, elles ne comptent pas dans le résultat de combat. Cependant, les blessures supplémentaires infligées durant un défi sont prises en compte dans le résultat de combat (jusqu'à un maximum de +5), même sans être vraiment infligées. C'est la règle de **Carnage**.

Imaginez la situation : les troupes voient leur héros défendre courageusement (ou désespérément!) sa vie contre son adversaire. Tous les regards sont tournés vers le terrible affrontement qui se déroule sous les encouragements des deux camps. Si leur champion se fait réduire à l'état de bouillie sanguinolente sous leurs yeux, les troupes risquent d'être choquées et peuvent décider de prendre la fuite pour ne surtout pas subir le même sort.

En pratique, la règle de Carnage signifie qu'il est avantageux d'écraser un ennemi défié aussi sévèrement que possible. Il en découle également qu'un joueur a tout intérêt à relever un défi avec son personnage le plus puissant. Il vaut donc mieux éviter d'affronter des adversaires particulièrement dangereux avec de petits Champions, bien que le plus humble des personnages s'en tire généralement mieux qu'un homme de troupe ordinaire.

COMMANDEMENT ET PSYCHOLOGIE D'UNITÉ

COMMANDEMENT DU PERSONNAGE

Une unité de troupes menée par un personnage peut utiliser le Commandement de ce dernier pour tout test basé sous cette caractéristique, y compris pour résister à certains sorts. Prenez la meilleure valeur dans le cas où plusieurs personnages sont présents. Il s'agit d'une règle très importante, car elle permet de donner aux troupes faibles le Commandement dont elles ont besoin, comme les gobelins qui sont à peu près inutiles sans un personnage pour les diriger. Le Commandement est important car il est utilisé pour la Psychologie, le Ralliement, et aussi pour les tests de Moral au corps à corps.

PERSONNAGES INDÉPENDANTS ET PSYCHOLOGIE DE L'UNITÉ

Tant qu'un personnage se trouve dans une unité de troupes, on considère qu'il en fait partie à tous points de vue. Si l'unité prend la fuite, il devra fuir avec elle, à la même vitesse. Si elle poursuit, il devra poursuivre avec elle. Si elle déclare une charge, il devra charger en restant avec elle. Le paragraphe suivant éclaircit ce que cela implique en termes de jeu.

Si une unité de troupes panique, ou doit fuir à cause d'un test de Peur ou de Terreur, tout personnage se trouvant dedans doit fuir aussi, même s'il est immunisé à la Panique, la Peur ou la Terreur. Si l'unité est affectée par la Frénésie ou doit poursuivre à cause de la Haine, le personnage doit suivre l'unité mais ne bénéficie d'aucun bonus, à moins d'être personnellement affecté par la Frénésie / Haine. En d'autres termes, un personnage ne devient pas frénétique seulement parce qu'il fait partie d'une unité qui l'est, bien qu'il soit obligé de la suivre si elle charge !

Si une unité est affectée par la Stupidité, tout personnage doit se déplacer avec l'unité, bien qu'il puisse se battre normalement, à moins d'être lui-même stupide. N'oubliez pas qu'un personnage ne peut pas quitter une unité lorsqu'elle devient stupide, et reste immobile ou se déplace n'importe où à cause d'un mouvement obligatoire, il est donc obligé de suivre. On peut imaginer qu'il tente de pousser les créatures stupides à faire quelque chose, ou que les brutes imbéciles l'entourent de toutes parts et l'empêchent de bouger.

Si un personnage doit effectuer un test de Terreur ou de Peur alors que le reste de l'unité y est immunisé, il peut l'ignorer aussi. Par exemple, si un personnage vulnérable à la Peur se trouve avec des troupes causant la Peur, comme des Ogres, et se fait charger par des ennemis causant eux aussi la Peur, il n'a pas besoin d'effectuer de test.

CATAPULTES, CANONS ET PERSONNAGES

Certaines armes de tir, comme les catapultes, utilisent un gabarit que le joueur peut placer où il le désire. Cela lui permet de viser délibérément un personnage. Les canons permettent également de choisir avec précision la trajectoire de tir et peuvent donc viser directement des personnages, tout comme les souffles des Dragons par exemple.

Dans le cas des armes de tir pouvant ainsi choisir leur cible, il existe une règle spéciale permettant aux personnages de sauter hors d'atteinte, de plonger au sol, ou d'éviter la mort grâce à une chance extraordinaire ou des réflexes foudroyants. Le but est d'empêcher les personnages de devenir les cibles privilégiées de ces armes d'une manière irréaliste, injuste et vraiment peu héroïque !

Cette règle s'applique à toutes les armes de tir fonctionnant différemment du tir ordinaire, et qui échappent donc aux règles concernant le tir sur les personnages données un peu plus tôt.

"ATTENTION MESSIRE !"

Un personnage faisant partie d'une unité de cinq figurines de base ou plus peut éviter de mourir en recevant un boulet de canon, un rocher de catapulte, ou toute autre attaque utilisant un gabarit (comme certains sorts), grâce à l'avertissement crié par un camarade. Un compagnon peut le pousser hors de la trajectoire, le plaquer au sol, ou encore apercevoir le projectile fatal et crier "Attention Messire !" (ou quelque autre avertissement) juste à temps pour que le personnage se baisse ou esquive adroitement le tir. Le projectile rate donc le personnage et touche l'homme qui se trouvait derrière lui, ou à côté.

Si le personnage fait partie d'une unité de figurines d'une taille similaire à la sienne (un cavalier ne bénéficie pas de cette règle dans une unité d'infanterie par exemple) et se fait toucher par un tir de canon, de catapulte, ou de toute arme de tir échappant aux restrictions habituelles de choix des cibles, lancez 1D6.

Sur un résultat de 1, le personnage n'entend pas l'avertissement et se fait toucher. Déterminez les dommages normalement.

Sur un résultat de 2 à 6, le personnage est alerté du danger et évite le projectile. Il n'est pas touché et une autre figurine l'est à sa place. Transférez la touche sur la figurine de base la plus proche.

Notez que certains sorts fonctionnent comme des tirs ordinaires, auquel cas les règles de tir sur les personnages avec des flèches, etc. s'appliquent. Mais la magie peut aussi fonctionner comme les canons ou les catapultes, ou d'une autre manière encore. Ceci est expliqué en détail dans la section Magie.

PERSONNAGES SUR MONSTRES

Si un personnage monte une créature provoquant la Peur ou la Terreur, on considère que la figurine entière, combinant le cavalier et sa monture, cause la Peur ou la Terreur. Le cavalier n'est affecté par la Peur ou la Terreur que si sa monture l'est, et les éventuels tests sont effectués avec le Commandement du cavalier. Lisez la section Psychologie pour des explications détaillées. Par exemple, un Dragon cause la Terreur et n'est donc affecté ni par la Peur ni par la Terreur : c'est un monstre gigantesque qui ne risque pas de s'inquiéter de la présence de créatures plus petites et moins effrayantes. Le cavalier d'un Dragon est donc aussi immunisé à la Peur et à la Terreur. Le fait de se trouver sur le dos d'un immense Dragon lui donne le courage d'affronter n'importe quoi.

MONTURES & PSYCHOLOGIE

Si un monstre est sujet à des effets psychologiques contraignants tels que la Haine ou la stupidité, les tests appropriés doivent être effectués. Cependant, tous les tests de Commandement peuvent être faits sous celui du cavalier. Cela représente la capacité du cavalier à contrôler la bête et à lui imposer sa volonté.

Si le monstre est affecté par la Frénésie, la Stupidité, la Haine, etc. il entraîne son cavalier avec lui, mais ce dernier n'est pas lui-même affecté par cet effet psychologique. Donc, si un monstre devient stupide et ne peut plus se battre, cela n'affecte pas le cavalier qui peut continuer à combattre normalement.

La même règle s'applique aux monstres tirant des chars : les tests de Psychologie sont effectués sous le meilleur Commandement des passagers.

PÉNALITÉS AU TIR

N'oubliez pas que le tir sur un personnage monté sur un grand monstre n'est pas soumis à la pénalité de -1 pour toucher au tir. Cette dernière ne s'applique que pour le tir sur des personnages de taille humaine à pied. De plus, si le cavalier et le grand monstre constituent une grande cible, l'ennemi bénéficiera d'un bonus de +1 pour les toucher au tir.

PERSONNAGES SPÉCIAUX

Les livres d'armées de Warhammer comportent différents types de personnages, des sorciers comme des héros. Il est cependant facile d'imaginer des individus dotés de profils différents de ceux que donnent les listes d'armées. Les personnages décrits plus haut représentent la "normale", ils sont typiques parmi ceux de leur race, et vous pouvez vous attendre à les trouver dans une armée de Warhammer. Il existe d'autres types de personnages sortant de l'ordinaire, que l'on appelle les **Personnages Spéciaux**.

Les personnages spéciaux de Warhammer représentent les généraux ou les mages célèbres, des individus glorifiés parmi les leurs et détestés par l'ennemi. Il peut s'agir de grands dirigeants, comme l'Empereur Karl Franz de l'Empire, de Chefs de Guerre orques et gobelins comme Grom la Panse des Monts Brumeux, ou de célébrités comme Malekith le Roi-Sorcier des elfes noirs, Hotek le prêtre renégat de Vaul et bien d'autres encore. Ce sont aussi d'importants chefs militaires et nobles de haut rang, comme les Ducs bretonniens, les Comtes Electeurs de l'Empire, ou les maléfiques Prophètes skavens. Tous diffèrent considérablement de la normale. Certains sont de meilleurs combattants, d'autres de meilleurs chefs, et beaucoup portent des armes magiques spécifiques ou chevauchent de grands monstres.

De nombreux personnages spéciaux sont décrits dans les livres d'armées ou d'autres suppléments de Warhammer, et les joueurs peuvent bien entendu inventer les leurs s'ils en ont envie. Après tout, qui peut résister à la tentation de créer un grand chef de guerre à son image, de le peindre ou même de le sculpter pour qu'il soit conforme à sa vision d'un héros, de le nommer et de lui inventer un passé, puis de le mener au combat bataille après bataille ?

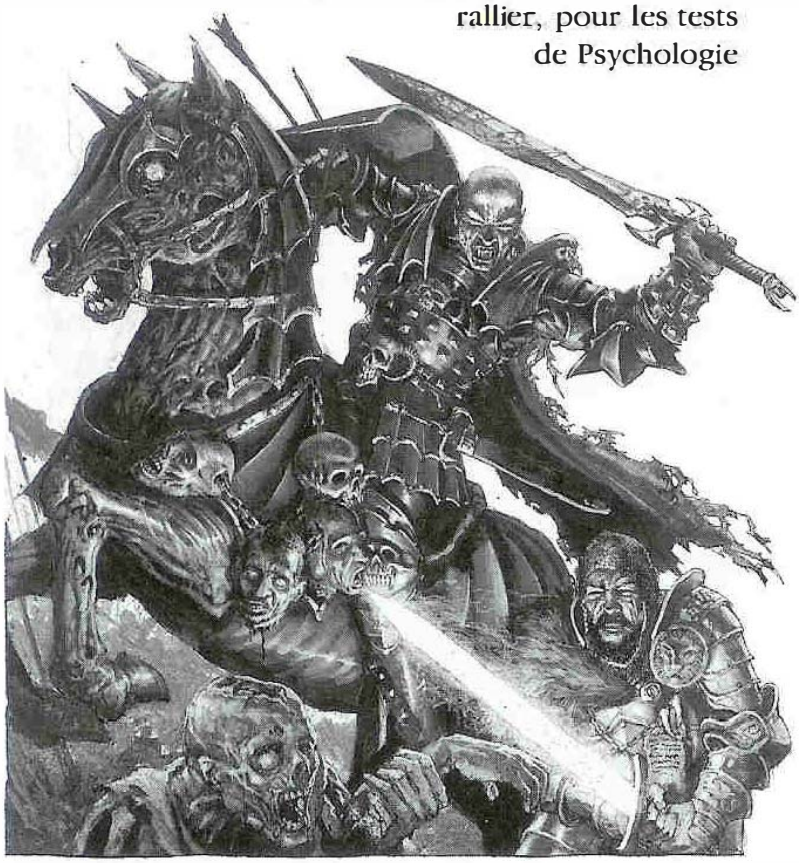
GENERAUX ET GRANDES BANNIERES

Toute armée est dirigée par un personnage héroïque appelé **Général**, bien que ce titre ne serve qu'à le distinguer des autres héros. Il peut s'agir d'un Chef orque, d'un Duc bretonnien, d'un Comte Electeur de l'Empire, etc. De nombreuses armées sont commandées par le dirigeant de toute la nation. Par exemple, l'Empereur de l'Empire et le Roi de Bretonnie sont de grands guerriers toujours prêts à chevaucher en tête de leurs forces.

Le Général de votre armée est toujours le personnage ayant le plus haut Commandement. Si plusieurs ont la même valeur, choisissez-en un pour être le Général au début de la bataille. Il commande toute l'armée et vous représente personnellement. Le Général est un personnage important car sa présence peut inciter les autres à continuer le combat là où ils auraient autrement tourné les talons pour fuir.

COMMANDEMENT DU GENERAL

Toute unité à moins de 12 ps du Général peut utiliser le Cd de ce dernier à la place du sien pour tout test basé sur cette caractéristique. Une unité proche du Général peut donc utiliser son Cd supérieur pour les tests de Moral au corps à corps, pour tenter de se rallier, pour les tests de Psychologie comme la *Peur* ou la *Panique*, et pour n'importe quel autre test basé sur le Commandement. Cette règle n'est plus applicable si le Général est en fuite.



LA GRANDE BANNIERE

Un Général peut être accompagné d'un porte-étendard spécial portant soit sa bannière personnelle, soit la Grande Bannière de l'armée elle-même. Cette Grande Bannière n'est pas obligée de suivre le Général mais c'est près de lui qu'elle est le plus utile.

La Grande Bannière d'une armée est habituellement portée par un personnage doté des caractéristiques héroïques appropriées. Contrairement aux porte-étendards normaux, la Grande Bannière ne peut pas être transmise si son porteur est tué. Si ce dernier tombe, la Grande Bannière peut être capturée de la même manière qu'une bannière d'unité. Voir les règles concernant les bannières pour plus de détails.

BONUS DE COMBAT

Un porteur de la Grande Bannière peut rejoindre une unité comme n'importe quel autre personnage. Si elle est engagée au corps à corps, elle reçoit un bonus de +1 au résultat de combat aussi longtemps que le porteur de la Grande Bannière se trouve au premier rang.

Plusieurs bannières impliquées dans un combat ne rapportent qu'un bonus de +1 aux troupes, quel que soit leur nombre. Une unité comportant à la fois un porte-étendard et le porteur de la Grande Bannière ne bénéficie que de +1 au résultat de combat.

RELANCE DES TESTS DE MORAL

Toute unité à moins de 12 ps de la Grande Bannière peut relancer ses tests de Moral ratés. Elle ne peut relancer un test qu'une seule fois, une relance ne peut jamais être relancée.

Si le Général se trouve à moins de 12 ps aussi, l'unité peut en plus utiliser son Cd. La combinaison de ces deux facteurs, le Cd du Général et la possibilité de relancer les tests ratés, fait que les unités proches du Général et de la Grande Bannière auront tendance à se battre jusqu'au bout sans flancher.

Notez que la Grande Bannière permet à une unité de refaire un test de Moral, et seulement un test de Moral. Elle ne permet pas la relance d'autres tests de Cd, tels que les tests de Psychologie ou de Ralliement.

MONSTRES

Le Vieux Monde est vaste et sauvage, et ses sombres forêts comme ses hautes montagnes sont infestées de créatures monstrueuses. Il y a celles dont l'apparence est vaguement humaine, bien que leur taille soit généralement plus imposante, comme les Ogres, les Trolls et les Minotaures, mais il en existe d'autres, encore plus grand et étranges : Griffons, Dragons, Manticores, et bien d'autres.

Cette section des règles est consacrée à ces derniers. Ces monstres peuvent être montés au combat par de grands héros ou sorciers. La plupart de ces bêtes doivent être élevées depuis la naissance par leur maître pour accepter cela, aussi les grands du vieux Monde payent-ils des fortunes aux aventuriers qui volent des œufs ou des nouveau-nés dans les nids de griffons et autres monstres ailés. C'est une dangereuse profession que celle-ci, et maintes carrières furent brutalement interrompues, mais elle permet au Zoo de l'Empereur à Altdorf d'acquérir de nouvelles créatures et de fournir les nobles et les sorciers de l'Empire.

Les monstres sont de puissants éléments de l'armée. Certains développent loyauté et dévotion envers leurs maîtres et se battent volontiers pour eux, tandis que d'autres doivent être ensorcelés ou juste poussés vers l'ennemi en espérant qu'ils attaquent le bon camp.

MONSTRES EN TANT QU'UNITÉS

Les monstres sont considérés comme des unités ne comportant qu'une seule figurine. Ils n'ont à faire de roues ou à se réorienter pour changer de direction, mais peuvent pivoter sur place sans pénalité. Ils ont besoin d'une ligne de vue pour charger ou tirer, comme les unités de troupes.

MONTURES MONSTRUEUSES

Les monstres sont souvent utilisés comme montures par les personnages. Un monstre et son/ses cavalier(s) compte(nt) comme une seule figurine comme pour la cavalerie, mais avec des règles différentes.

Chevaux, loups, sangliers et autres créatures de taille comparable n'ayant qu'un seul PV sont régies par les règles de cavalerie. Vous vous souvenez qu'un chevalier monté est une figurine de cavalerie. S'il est tué, toute la figurine est retirée, y compris le destrier. Pour représenter la valeur du cheval et renforcer la cavalerie, la sauvegarde du chevalier est améliorée de +1, mais le cavalier et sa monture restent indissociables.

Ce système est parfait pour les créatures de taille modeste, mais ne convient pas aux grands monstres tels que les dragons, bien plus imposants et difficiles à tuer qu'un cheval ou un loup.

Si une monture possède 2 PV ou plus, elle est considérée comme un **Monstre**, et les règles suivantes s'appliquent au cavalier et à sa monture. Ces règles s'appliquent donc à un héros sur Griffon, à un sorcier sur Vouivre, à un Dragon et à son cavalier, etc. Le cavalier ne bénéficie pas d'une amélioration de +1 à sa sauvegarde, car les avantages de monter un monstre sont représentés d'une autre manière.

TIRER SUR UN MONSTRE MONTÉ

Le monstre et son cavalier sont considérés comme une même figurine et constituent une même cible. Il est impossible de viser uniquement l'un ou l'autre. Tous les tirs prennent pour cible la figurine dans sa globalité et les touches sont réparties aléatoirement entre le cavalier et le monstre comme suit.

VISER UN PERSONNAGE SUR MONSTRE

Les restrictions habituelles du tir sur les personnages s'appliquent pour viser un personnage monté sur un monstre. Certains monstres sont toutefois si massifs qu'ils ont peu de chances de trouver une unité de taille comparable apte à les abriter. Un personnage sur monstre est donc relativement aisé à prendre pour cible. Si le monstre est une grande cible, l'ennemi ajoute +1 à son jet pour toucher.

Le malus de -1 habituel au tir sur les personnages de taille humaine à pied ne s'applique pas lors du tir sur un personnage monté sur un destrier ou un monstre. La cible globale est si évidente qu'il ne peut y avoir aucun doute quant à la localisation du personnage! Si une clarification est nécessaire, relisez les règles de tir sur les personnages dans la section Personnages.

RÉPARTIR ALÉATOIREMENT LES TOUCHES

Lors du tir sur un monstre et son cavalier, faites les jets pour toucher comme d'habitude, en ajoutant +1 si le monstre est une grande cible. Une fois déterminé le nombre de touches infligées, il faut répartir ces dernières entre le cavalier et le monstre. Jetez 1D6 pour chaque touche infligée. Sur un 1-4 le monstre est touché, effectuez les jets pour le blesser comme d'habitude. Sur un 5-6 le cavalier est touché effectuez là aussi les jets pour le blesser comme d'habitude.

"Il existe d'innombrables mondes au-delà des limbes du Chaos, une infinité de royaumes à conquérir, de cités à mettre à sac, de forêts à brûler, de guerriers à massacrer. Mais par Khorne, c'est ce monde que j'ai choisi de conquérir, et rien ne m'arrêtera, dusse-je y passer des milliers d'années."

Khastarax, Prince Démon de Khorne

Résolvez les blessures séparément sur le cavalier et sa monture et effectuez les éventuelles sauvegardes de la manière habituelle. La plupart des monstres ne portent pas d'armure et ne bénéficient donc d'aucune sauvegarde, mais la peau écailleuse de certains peut jouer le même rôle et leur en fournir une. Les cavaliers peuvent effectuer leur sauvegarde d'armure, mais ne reçoivent pas le bonus de +1 en sauvegarde des troupes de cavalerie.

Si un monstre porte deux cavaliers ou plus (ce qui est très inhabituel) répartissez aléatoirement entre eux les touches qu'aurait normalement subit un cavalier seul, et résolvez les blessures sur celui qui est touché. Si les figurines sont collées sur le monstre (ce qui est probable), notez les pertes éventuelles sur un papier.

BLESSURES EXCÉDENTAIRES

Si le cavalier est tué et perd plus de PV qu'il n'en a sur son profil, les blessures excédentaires sont perdues. Elles ne sont pas reportées sur le monstre, ni sur un autre cavalier s'il y en a plusieurs. De même, les blessures excédentaires infligées au monstre sont annulées, sans être reportées sur le cavalier.

"L'seul bon nabot, c'est un nabot krevé, et la seule chose mieux k'un nabot krevé, c'est un nabot k'est en train d'krever et ki dit où sont les zotr'."

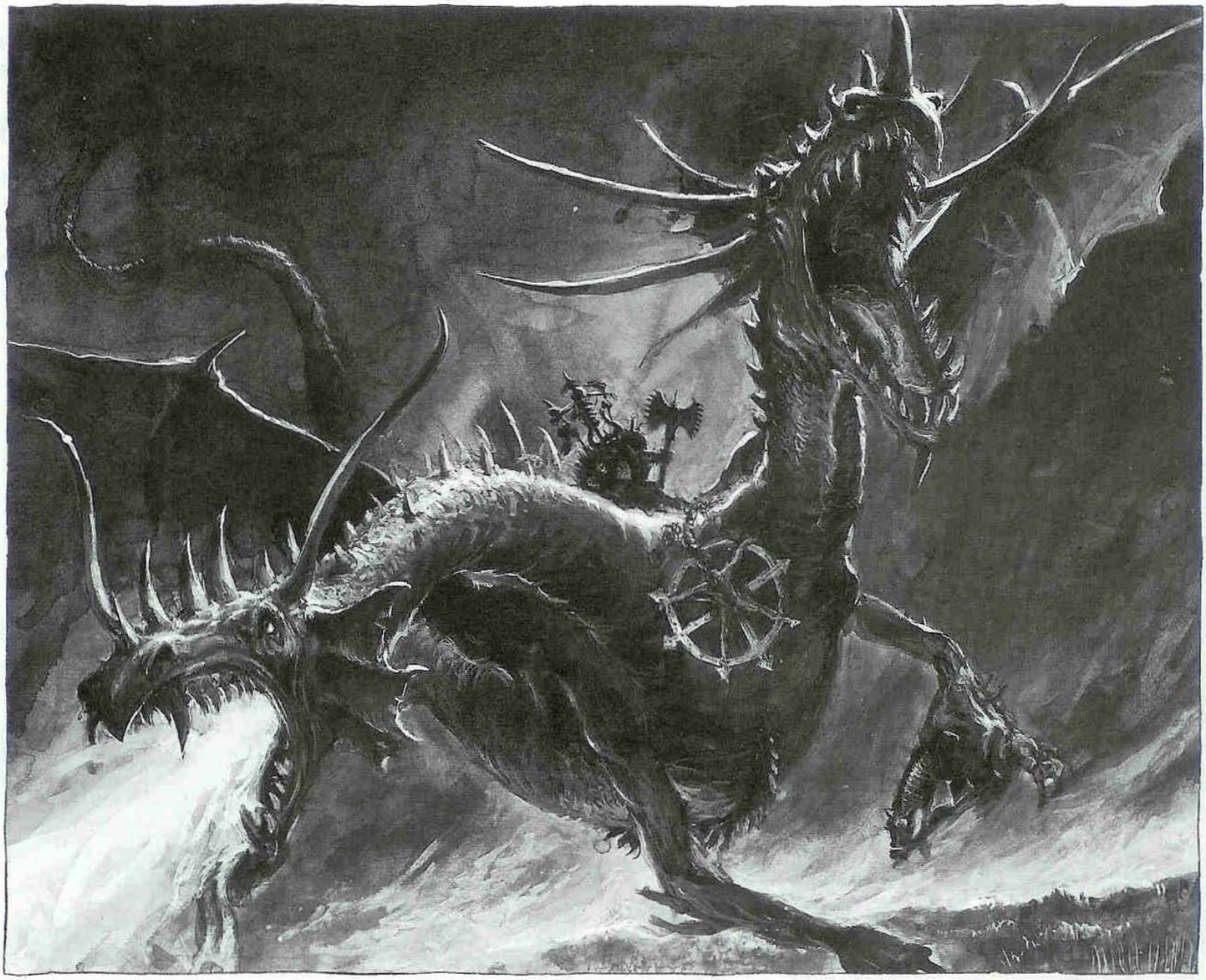
Chef de Guerre orque noir Morglum Brise-Nuque

CORPS A CORPS

Au corps à corps, l'ennemi affronte un terrible monstre en même temps que son cavalier, qui est souvent un puissant héros. Le monstre attaque selon son propre profil, et le cavalier frappe séparément selon le sien. Il est probable que le monstre et son cavalier soient dotés d'Initiatives différentes, et ils ne frappent pas forcément au même instant. Ces attaques sont résolues normalement, et les deux jettent leurs propres dés séparément.

ATTAQUES ENNEMIES

Pour riposter, l'ennemi se retrouve face à deux cibles potentielles, le monstre et son cavalier. Il peut choisir de frapper l'un ou l'autre, et même de répartir ses attaques entre les deux s'il le désire. Il doit alors déclarer combien d'attaques sont dirigées contre le



monstre et combien le sont sur le cavalier avant de commencer à lancer les dés. Si le joueur omet de le préciser, on considère que toutes les attaques sont destinées au cavalier.

Les attaques sont résolues normalement, et le jet requis pour toucher dépend de la Capacité de Combat du monstre ou du cavalier, comme pour tout corps à corps.

MONSTRES ET CAVALIERS TUÉS

Les blessures sont comptabilisées séparément pour le cavalier et sa monture. Si cette dernière est tuée, le cavalier peut continuer à combattre à pied si vous disposez d'une autre figurine pour le représenter. Si le cavalier est tué, le monstre se conduit de façon imprévisible et risque d'attaquer tout le monde. N'oubliez pas que ces grands monstres sont souvent élevés par leur maître et que la mort de celui-ci peut les rendre totalement incontrôlables. Effectuez un test sous le Commandement du monstre (vous ne pouvez pas utiliser celui du Général, même si ce dernier se trouve à moins de 12 ps).

En cas de succès, le joueur contrôle le monstre normalement jusqu'à la fin de la partie. Sinon, lancez 1D6 sur le tableau ci-contre. Si le cavalier a été tué au corps à corps, vous devez d'abord terminer ce combat (jusqu'à ce que l'un des camps soit démoralisé ou détruit, que la fuite et le ralliement soient résolus, etc.). Si le monstre est victorieux, effectuez son test de Commandement lors du premier tour où ce dernier serait libre de se déplacer et d'agir normalement.

POINTS DE VICTOIRE

Les points de victoire sont attribués séparément pour le monstre et le personnage qui le monte (voir p.198).

Tableau de Réaction des Monstres

D6	Réaction
1-2	Le monstre se dirige aussi vite que possible vers le bord de table le plus proche et tente de quitter le champ de bataille. Il contournera les troupes ou les décors qui lui barrent la route pour trouver un passage. S'il est attaqué, il ripostera, mais ne chargera pas lui-même à moins d'y être forcé par une règle de psychologie. Il n'utilisera ni souffle ni aucune arme de tir. Une fois qu'il aura quitté la table, le monstre ne reviendra plus.
3-4	Le monstre attaque la cible la plus proche se trouvant dans son champ de vision, en choisissant l'ennemi s'il a le choix entre deux unités situées à la même distance. Il sera dans l'obligation de charger s'il en a la possibilité, sinon il devra se rapprocher au maximum de sa cible. Une fois au corps à corps, le monstre combattra, poursuivra, etc. de manière normale. Il utilisera son souffle ou toute autre arme de tir pour attaquer l'unité la plus proche s'il le peut.
5-6	Le monstre reste résolument là où il est, gardant le corps de son maître bien-aimé. Il ne bougera pas mais pourra se tourner pour utiliser son souffle ou toute autre arme de tir afin d'attaquer un ennemi à portée. Si le monstre est engagé au corps à corps, il se battra mais ne poursuivra pas les ennemis en fuite. Il est indémoralisable et immunisé à la psychologie. Le monstre restera à côté de son maître jusqu'à la fin pour le protéger et empêcher qu'il ne soit capturé.

"Hé vouzotr'! Kess' vous zèt' en trin d'faire?" hurla l'imposant Chef orque noir. Les gobelins firent volte-face en sursautant. "Rindutou Chef, heu... on kass just' la krout Chef," pleurnicha le moins lâche des petits peaux-vertes. "Te fich' pas d'moi. J'vois bien k'vous trafikez kekchoz..." L'énorme orque examinait les alentours d'un air soupçonneux. "Où k'il est Ratgash? Vous l'auriez kan même pas bouffé?" Un silence gêné s'installa.

"Bouffer Ratgash?!" s'insurgea le gobelin. "Ce s'rait krado Chef! C'est kan même un pot' à nous."

"En plus," couina un autre, "Il est touplin d'gras et d'nerfs. On chop'rait tous une annigestion."

"Ki c'est ça alors?" demanda l'orque noir en pointant le repas d'une griffe sale. "Et pas d'bobards, sinon vous allez choper otr' choz k'une annigestion."

"Heu... c'est Gmurkon Chef. Un gars d'la bande à Astiko. Mais il était d'jà krevé kan on l'a trouvé." Le gobelin fit une pause. "Vidament il disait k'il était just' en trin d'roupiller"... mais ces gus c'est tous des menteurs, pas vrai?" Les gobelins hochèrent tous la tête en chœur. Les gobelins ne se faisaient jamais confiance entre eux, et pour cause...

"Bon oké," dit l'orque. "Mais si vous savez c'ki est bon pour vous, vous m'gardrez une kuiss!"

CREATURES VOLANTES

Certaines créatures du monde de Warhammer sont pourvues d'ailes et peuvent voler rapidement d'un bout à l'autre du champ de bataille, mais cela pose quelques problèmes sur une table de jeu. Comme il est difficile de suspendre de lourdes figurines au dessus de la surface de jeu, les règles qui suivent sont là pour représenter la vitesse du mouvement aérien sans se compliquer la vie avec une troisième dimension.

VOLANTS

La description des figurines capables de voler indique qu'elles bénéficient de la règle de vol. Les Volants, comme on les appelle, se déplacent durant la phase de mouvement du joueur, en même temps que les autres figurines.

Il existe deux types de Volants : les monstres volants et les unités volantes. A part quelques exceptions indiquées plus loin, ils sont soumis aux mêmes règles. Les figurines de Volants possèdent des socles carrés comme les autres troupes de Warhammer, ce qui permet de résoudre plus facilement les corps à corps qui les impliquent.

MOUVEMENT TERRESTRE ET AÉRIEN

La plupart des Volants peuvent aussi se déplacer au sol en marchant ou en courant. Leur caractéristique Mouvement représente leur distance de déplacement à terre, comme pour les autres figurines. Les mouvements au sol sont soumis aux règles normales de la section Mouvement. Un Volant peut choisir de voler ou de se déplacer au sol, mais ne peut pas faire les deux durant le même tour.

MOUVEMENT AÉRIEN

Dans Warhammer, le vol est représenté par des "bonds" ou des "envolées" d'un maximum de 20 ps. Un Volant commence au sol, décolle, vole là où il le désire, puis atterrit. Il débute et termine donc son mouvement au sol. Il n'a jamais besoin de faire de roue ni de se réorienter, mais peut toujours voler en ligne droite. Bien sûr, il doit toujours être capable de voir sa cible s'il désire charger ou tirer et son champ de vision reste de 90° vers l'avant.

Le mouvement des Volants n'est pas augmenté lors des charges ou des marches forcées comme pour les figurines qui se déplacent au sol. Le mouvement de vol n'est jamais doublé et les volants chargent toujours à leur vitesse normale comme expliqué ci-dessous.

CHARGES AÉRIENNES

Un Volant peut charger un ennemi à portée de son mouvement de vol de 20 ps. La charge doit être déclarée de la manière habituelle et l'adversaire dispose du même choix de réponses. Le mouvement de vol n'est pas doublé comme pour une charge au sol. Notez qu'un volant doit pouvoir voir sa cible lors de la déclaration des charges et peut survoler des figurines ou des décors qui stopperaient la charge d'une unité normale. Les Volants qui chargent sont placés comme d'habitude au contact de l'unité ennemie (sur le flanc si la charge vient du flanc, sur l'arrière si la charge vient de derrière, etc).

RESTRICTIONS ET PÉNALITÉS DE MOUVEMENT

Les Volants ne subissent aucune pénalité de mouvement pour changer de direction, franchir un obstacle, survoler un décor ou même d'autres figurines, y compris des troupes ennemies. Ils ne peuvent pas voler à l'intérieur d'un bois, ni y atterrir ou en décoller. Si un Volant désire entrer dans un bois, il doit se poser à l'extérieur et utiliser son déplacement terrestre au tour suivant. Cela s'applique à tout terrain considéré par les deux joueurs comme impraticable en vol.

Les Volants ne peuvent pas atterrir sur des formations ennemies : s'ils veulent attaquer, ils doivent engager le combat de la manière précédemment décrite.

RÉSOLUTION DU COMBAT

Les corps à corps impliquant des Volants sont résolus de la manière habituelle, car ils se posent à la fin de leur charge aérienne pour se battre au sol. Déterminez les pertes pour les deux camps et calculez normalement le résultat du combat. Le perdant effectue un test de Moral, et doit fuir en cas d'échec, comme pour n'importe quel combat.

VOLANTS EN FUITE

La distance de fuite des Volants découle habituellement de leur mouvement en vol, pas au sol. Ils fuient donc normalement de 3D6 ps, comme toutes les figurines ayant un Mouvement supérieur à 6 ps. S'ils doivent fuir au sol parce que quelque chose les empêche de voler (s'ils sont dans un bois par exemple), ils parcourent 2D6 ps ou 3D6 ps selon leur capacité de Mouvement, comme les autres troupes.

Les Volants poursuivent l'ennemi comme des troupes ordinaires. Leur mouvement de poursuite habituel est donc de 3D6 ps, avec les mêmes restrictions que pour la fuite.

UNITÉS DE VOLANTS

La plupart des Volants sont des monstres, mais il existe aussi des unités de troupes volantes. Celles-ci sont clairement identifiées dans leur liste d'armée et suivent toutes les règles données plus haut, avec les quelques exceptions qui suivent.

TIRAILLEURS

Les unités volantes sont toujours en Tirailleurs (voir p.115).

PERSONNAGES

Un personnage, même monté sur monstre volant, ne peut jamais se joindre à une unité volante. Les personnages chevauchent de grand monstres qui n'ont pas l'agilité des créatures plus petites des unités volantes, et qui les ralentiraient considérablement.

ETENDARDS, MUSICIENS ET CHAMPIONS D'UNITE

Jusqu'à présent, nous avons décrit les unités comme des groupes de figurines identiques. Le plus souvent toutefois, les guerriers marchent au combat sous la conduite d'un officier, au son des tambours, avec en tête un étendard aux couleurs de leur seigneur ou de leur contrée. Par exemple, les étendards des régiments impériaux sont souvent frappés des armes des Electeurs, des villes ou de l'Empereur. Les bretonniens arborent les armoiries de leur roi ou de leurs seigneurs. Quant aux orques, ils agitent crânement des trophées couverts de glyphes vantant les mérites de leurs chefs.

Les bannières et les tambours ont aussi une fonction pratique, ils sont utilisés pour renseigner les troupes sur la manœuvre entreprise, ou fournir un point de repère en cas de mêlée. Les règles qui suivent simulent l'influence que peuvent avoir bannières et musiciens sur le moral des troupes et la conduite des combats.

POSITION AU SEIN DE L'UNITÉ

Les porte-étendards, musiciens, champions, héros ou personnages d'une unité doivent être placés au premier rang. Lorsque l'unité manœuvre, change de formation ou se réoriente, vous devez les y replacer.

A part dans certains cas traités ultérieurement, ces figurines spéciales, y compris les personnages ayant rejoint l'unité, sont toujours positionnées au premier rang, avec le porte-étendard au milieu. Si, et seulement si, toutes les figurines de personnages ne peuvent pas tenir au premier rang aux côtés du porte-étendard et du musicien, certaines sont placées au deuxième rang. Les personnages au deuxième rang ne peuvent pas prendre part au corps à corps à moins d'être en contact avec l'ennemi, dans une attaque de flanc par exemple.

BANNIÈRES

Une unité peut posséder une bannière sous la forme d'un drapeau, d'un étendard, d'un emblème ou autre accessoire du même genre. L'emblème est porté par le porte-étendard. On considère que ce dernier est équipé et se bat comme le reste de l'unité dans laquelle il se trouve. Bien que la figurine puisse être dépourvue de bouclier ou avoir une épée à la place d'une lance, l'influence sur la puissance globale de l'unité est négligeable. Le porte-étendard doit porter la bannière en même temps qu'il combat, mais comme il est choisi parmi les soldats les plus doués de l'unité, cela n'occasionne aucune différence dans sa manière de combattre ou dans son équipement.

L'ennemi ne peut pas attaquer le porte-étendard ou le musicien directement comme les personnages. Le porte-étendard n'est généralement pas retiré avec les pertes, car on suppose que s'il est tué, un autre guerrier ramassera la bannière et prendra sa place. Le joueur peut donc retirer un guerrier normal à la place du porte-étendard, même si cette figurine n'est pas directement en contact avec l'ennemi.

BONUS DE RÉSULTAT DE COMBAT

Si une unité possède une bannière, elle sera plus déterminée à vaincre. Une unité pourvue d'une bannière peut ajouter un bonus de +1 au résultat de combat pour savoir quel camp a gagné. Voir la section Corps à Corps pour savoir précisément comment est désigné le vainqueur d'un corps à corps.

ÉTENDARDS CAPTURES

Si une unité est vaincue en corps à corps, rate un test de Moral et prend la fuite, l'ennemi qui la poursuit capture automatiquement sa bannière. Cette dernière est capturée, que l'unité en fuite soit rattrapée ou non. La bannière est également capturée si l'unité est détruite au corps à corps.

Si le gagnant ne poursuit pas, la bannière est perdue au milieu du tumulte de la bataille, mais n'est pas capturée. Dans tous les cas, le porte-étendard est retiré de l'unité et remplacé par une autre figurine si l'unité n'est pas détruite.

Notez que la bannière n'est perdue qui si l'unité rate un test de Moral suite à une défaite au corps à corps, pas si elle a paniqué ou raté un test de Peur.

Les bannières capturées peuvent être placées en guise de trophées derrière les unités qui les ont capturées. Cela n'a aucune influence sur le jeu, elles sont juste utilisées pour indiquer que l'unité a ridiculisé ses ennemis. Le porte-étendard du joueur est captif jusqu'à la fin de la partie, ajoutant à la jubilation du vainqueur, qui ainsi annonce à tous sa victoire (vous pouvez aussi vous contenter de retirer la figurine du jeu, mais c'est moins drôle que de la garder dans votre armée).

Les trophées peuvent être repris en même temps que la bannière de l'unité qui les détenait peut être capturée à son tour, si celle-ci perd un corps à corps et fuit. La défaite initiale peut ainsi être vengée et l'honneur de la bannière restauré.

Une fois la partie terminée, le joueur qui a capturé et possède des étendards peut prétendre à des points de victoire supplémentaires. Voir la section Scénarios.

LES MUSICIENS

De même que l'armée suit ses bannières, elle marche au pas cadencé par de ses tambours et de ses cors. Une unité peut inclure une figurine de musicien, qu'il s'agisse d'un tambour ou d'un sonneur de cor. A l'instar du porte-étendard, le musicien combat comme le reste de l'unité, même si la figurine elle-même diffère un peu des autres par son apparence. Comme pour le porte-étendard, le joueur n'a pas à retirer le musicien et peut y substituer une autre figurine. Contrairement aux porte-étendards cependant, les musiciens ne sont pas retirés en cas de démoralisation et de fuite. Ils peuvent en effet emmener avec eux leurs instruments moins encombrants, qui ne peuvent donc pas être capturés comme trophées.

Une figurine de musicien est placée au premier rang de son unité. L'influence du musicien sur les aptitudes au combat de l'unité n'est pas aussi significative que celle du porte-étendard, mais n'est cependant pas négligeable.

RALLIEMENT ET EX AEQUO

Si une unité possède un musicien dans son premier rang, la présence de ce dernier peut transformer une déroute en défense acharnée.

Une unité en fuite comportant un musicien peut bénéficier d'un bonus de +1 en Commandement pour tenter de se rallier (notez que le Cd de l'unité ne peut toutefois pas dépasser 10). En cas d'égalité dans un corps à corps, et si l'un des camps possède un musicien et pas l'autre, le camp avec le musicien gagne le combat d'un point. Si les deux camps ont un musicien, alors le résultat est un ex aequo.

CHAMPIONS

Comme vous le verrez dans les livres d'armée de Warhammer, une unité peut souvent inclure un champion, qui est acheté comme une amélioration d'une figurine normale. Les champions sont souvent très costauds ou très malins et leurs camarades les tiennent généralement en grande estime. Ils sont appelés différemment selon les armées dans lesquelles ils combattent : les champions orques sont des Chefs ; tandis que ceux de l'Empire sont appelés des Sergents. Quel que soit leur nom, les champions d'unité suivent toujours les mêmes règles.

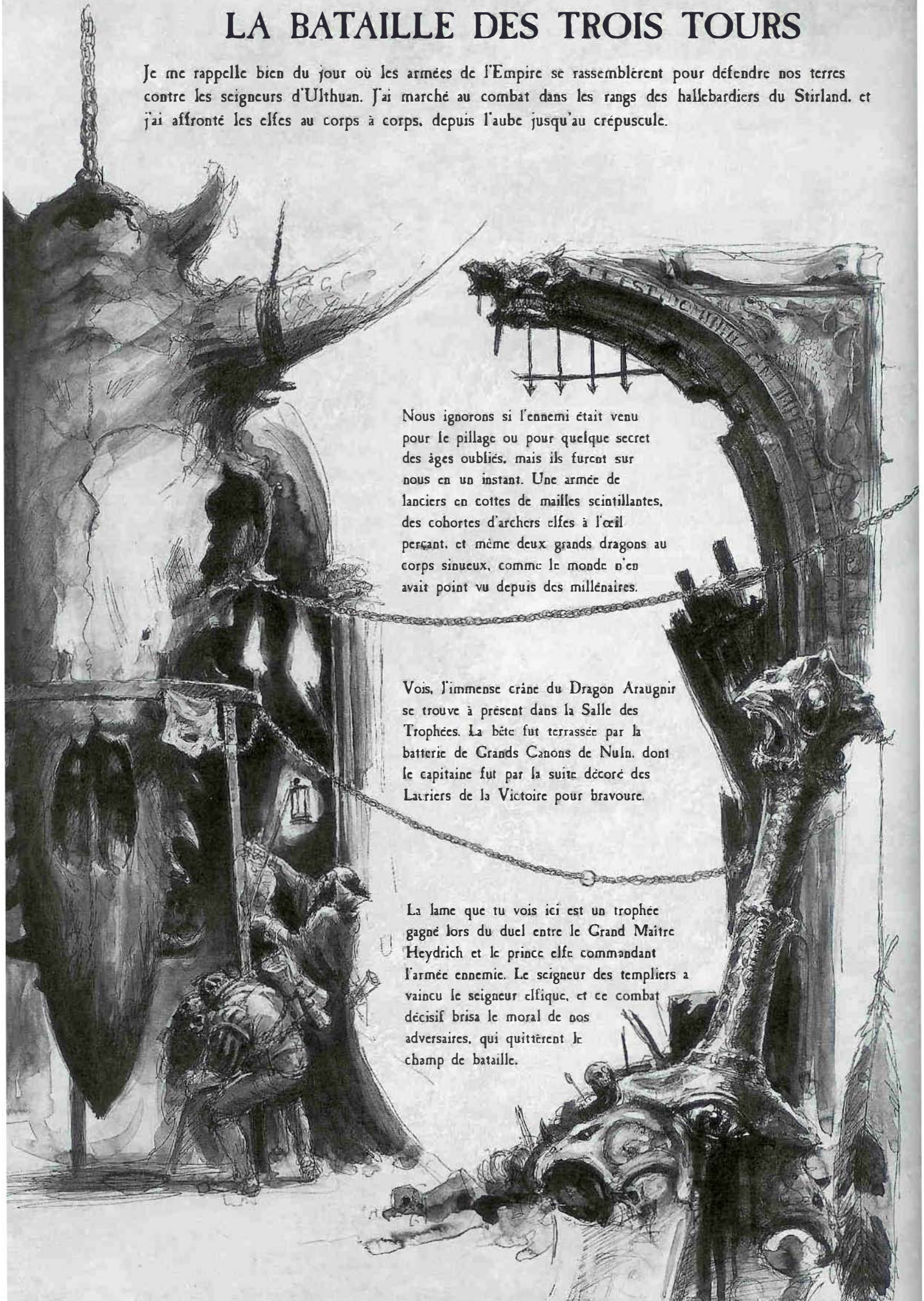
Bien que puissants, les champions ne sont pas des personnages, mais des membres du régiment à part entière. A ce titre, ils ne peuvent pas le quitter, et doivent suivre lorsqu'il se déplace, charge, fuit, poursuit... Si l'unité est soumise à des règles spéciales, le champion est également concerné. Contrairement aux personnages, les champions ne se déplacent jamais individuellement. Ils ne peuvent jamais quitter leur unité et encore moins en rejoindre une autre. Il s'agit en effet de l'une des figurines de l'unité avec des caractéristiques améliorées. Si le champion est tué au corps à corps, les touches supplémentaires sont reportées sur le reste de l'unité.

Le champion est toujours équipé et armé comme le reste de son unité, sauf mention contraire. Les options de la liste d'armée indiquent si vous avez la possibilité de transformer l'un des guerriers de l'unité en champion. A moins que le contraire ne soit précisé, le champion est toujours placé au premier rang, à côté du porte-étendard et du musicien.

A l'inverse des porte-étendards et des musiciens, vous pouvez attaquer directement les champions et les tuer. Si un champion meurt, il est retiré mais n'est pas remplacé par un autre champion. Malgré le fait qu'ils ne soient pas des personnages, les champions sont sujets aux règles suivantes sur les personnages. Ils peuvent relever ou lancer un défi et bénéficier de la règle "Attention Messire". Voir le chapitre sur les Personnages (page 100) pour les détails.

LA BATAILLE DES TROIS TOURS

Je me rappelle bien du jour où les armées de l'Empire se rassemblèrent pour défendre nos terres contre les seigneurs d'Ulthuan. J'ai marché au combat dans les rangs des hallebardiers du Stirland, et j'ai affronté les elfes au corps à corps, depuis l'aube jusqu'au crépuscule.



Nous ignorons si l'ennemi était venu pour le pillage ou pour quelque secret des âges oubliés, mais ils furent sur nous en un instant. Une armée de lanciers en cottes de mailles scintillantes, des cohortes d'archers elfes à l'œil perçant, et même deux grands dragons au corps sinueux, comme le monde n'en avait point vu depuis des millénaires.

Vois, l'immense crâne du Dragon Araugnir se trouve à présent dans la Salle des Trophées. La bête fut terrassée par la batterie de Grands Canons de Nuln, dont le capitaine fut par la suite décoré des Lauriers de la Victoire pour bravoure.

La lame que tu vois ici est un trophée gagné lors du duel entre le Grand Maître Heydrich et le prince elfe commandant l'armée ennemie. Le seigneur des templiers a vaincu le seigneur elfique, et ce combat décisif brisa le moral de nos adversaires, qui quittèrent le champ de bataille.

REGLES SPECIALES

Dans Warhammer, nombreuses sont les troupes pourvues de capacités et de talents spéciaux. Il peut s'agir d'aptitudes surnaturelles comme la régénération des trolls ou le souffle des dragons, mais aussi de particularités naturelles comme la protection apportée par la peau écailleuse des hommes-lézards.

Dans le jeu, ces capacités et talents sont représentés par des règles spéciales. N'importe quelle créature est susceptible de bénéficier d'une ou plusieurs règles spéciales dont les effets sont cumulables, sauf si le contraire est précisé.

La liste qui suit est loin d'être exhaustive, mais elle reprend les règles spéciales les plus courantes et constitue une bonne source de références.

ÉCLAIREURS

Ces troupes sont des expertes en reconnaissance discrète avant l'arrivée du gros des forces ennemies. Ils peuvent se déployer loin devant le reste de l'armée en utilisant les couverts, l'obscurité, ou une diversion créée par d'autres troupes.

Les éclaireurs sont déployés une fois le déploiement des deux armées terminé. Ils peuvent être placés n'importe où sur la table à 10 ps ou plus de l'ennemi sans être visibles par la moindre unité adverse, dans ou derrière un couvert (mais pas totalement à découvert !) Si les deux armées possèdent des éclaireurs, chaque joueur lance 1D6 et celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit qui déploie ses éclaireurs en premier. Les deux groupes d'éclaireurs doivent se déployer à au moins 10 ps l'un de l'autre.

Les éclaireurs peuvent également être déployés par le joueur dans sa propre zone de déploiement après le déploiement complet des deux armées.

IMMUNITE A LA PSYCHOLOGIE

Certains guerriers ou créatures ignorent la peur, et ne seront pas intimidés, même par les scènes les plus horribles tant leurs maintes batailles les ont endurcis.

Les troupes immunisées à la psychologie ne sont jamais affectées par les tests de Peur, Terreur, ni par la Frénésie ou toute autre règle de psychologie. Elles ne fuiront jamais face à une charge, elles sont trop braves et fières pour ça ! Elles restent cependant soumises aux tests de Moral.

INDÉMORALISABLES

Certaines créatures sont si insensibles à la peur qu'elles n'abandonnent jamais un combat, quelle que soit la situation. Cela peut être dû à leur extrême bravoure ou au fait qu'elles ne sont pas vraiment vivantes.

Ces troupes ne sont jamais démoralisées au corps à corps et sont aussi immunisées à la Panique, la Peur, la Terreur ou toute autre règle de psychologie. Elles continuent à se battre quel que soit le résultat si elles sont vaincues en corps à corps (même par des troupes plus nombreuses provoquant la Peur). Elles ne peuvent cependant pas choisir de fuir une charge, et se feront plutôt tailler en pièces que reculer.

PEAU ÉCAILLEUSE

Certaines créatures, comme les hommes-lézards, ont une peau écailleuse qui les protège comme une armure. Cette sauvegarde est variable : les skinks ont par exemple une sauvegarde de 6+, tandis que les dragons peuvent avoir jusqu'à 3+, voire mieux ! La protection de la peau écailleuse peut être combinée avec une armure classique. Par exemple, une figurine dotée d'une peau écailleuse à 5+ de sauvegarde aura une sauvegarde à 4+ avec un bouclier. Notez que la peau écailleuse constitue une sauvegarde à part entière et qu'elle est donc modifiable par les Forces élevées, etc.

COUP FATAL

Certains guerriers sont de vrais experts du combat. Les légendes parlent des Maîtres des Epées de la Tour Blanche, capables de décapiter un homme d'un seul coup avant même qu'il n'ait eu le temps de voir la lame sortir du fourreau.

Si une figurine dotée de la capacité Coup Fatal obtient un 6 pour blesser, son adversaire est automatiquement tué, sans pouvoir effectuer de sauvegarde, excepté une sauvegarde invulnérable.

Cette capacité n'est efficace que contre des cibles de taille à peu près humaine, comme les hommes, les orques, les elfes, les hommes-bêtes, etc... Elle n'a aucun d'effet sur les grandes créatures comme les Ogres, les Dragons ou les nuées constituées de plusieurs entités. Elle peut

néanmoins être utilisée contre une figurine chevauchant une monture ou un monstre, du moment que le cavalier lui-même est de taille humaine.

RÉGÉNÉRATION

Une créature dotée de cette capacité peut régénérer n'importe quelle blessure en obtenant 4+ sur 1D6. Une seule tentative par blessure est autorisée.

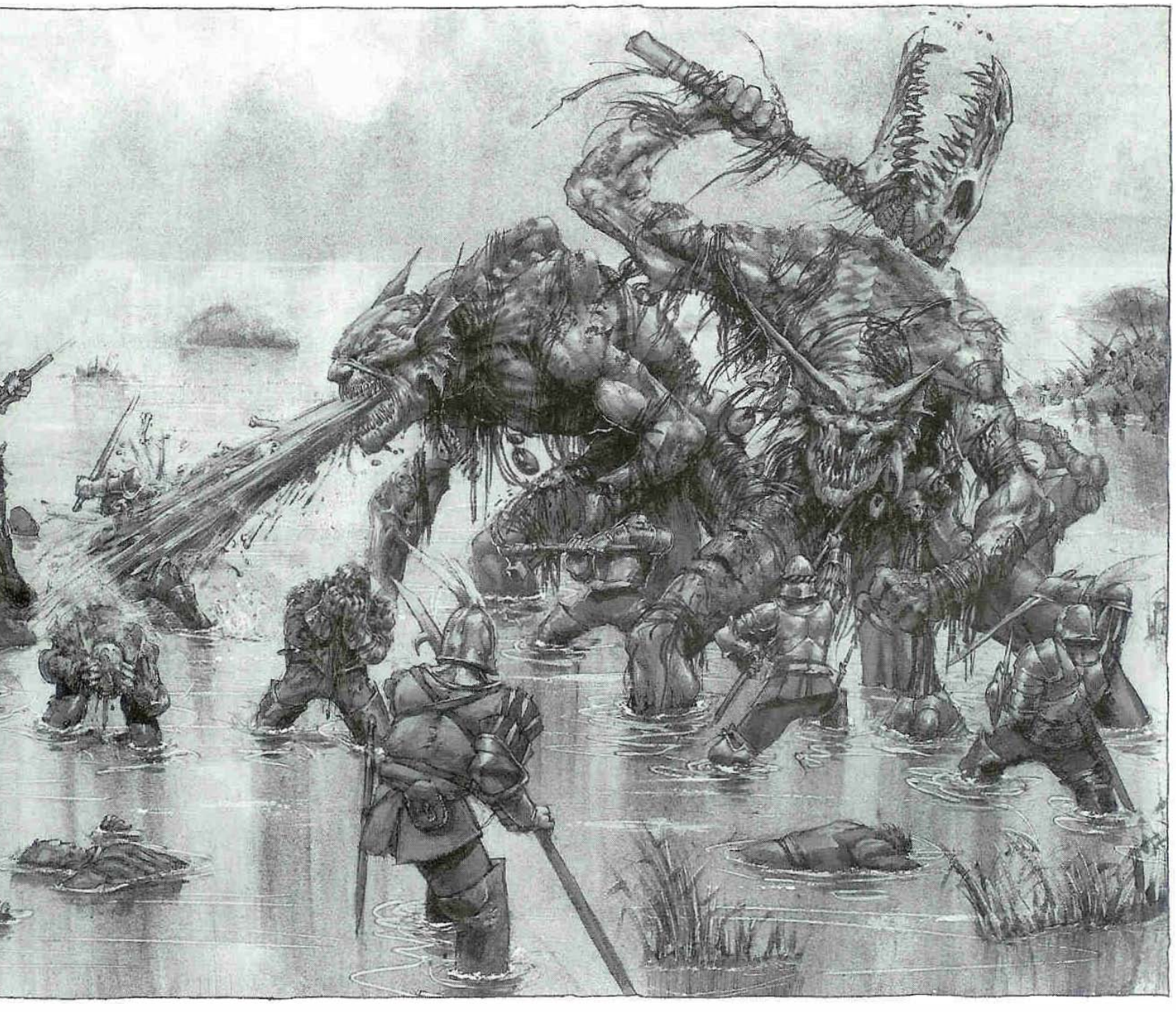
Les Points de Vie peuvent ainsi être récupérés si les blessures ne sont pas trop graves. Lorsque la créature est attaquée au corps à corps, par des tirs ou de la magie, calculez le nombre de Points de Vie perdus de la manière habituelle. Une fois que les deux camps ont effectué toutes leurs attaques pour la phase en cours, la créature peut tenter une régénération. Lancez 1D6 par blessure subie durant cette phase. Si vous obtenez un 4 ou plus, le Point de Vie est régénéré. Vous ne pouvez faire qu'une seule tentative par blessure. Les blessures régénérées sont annulées et les figurines qui avaient été retirées comme pertes sont remises sur le champ de bataille si elles ont récupéré suffisamment de Points de Vie.

Le résultat de combat, la Panique, etc. sont résolus après les régénérations (le nombre de blessures infligées ne comprend pas les blessures régénérées pour le calcul du résultat de combat).

Par exemple, trois Trolls (qui se régénèrent) affrontent cinq chevaliers de l'Empire. Les chevaliers frappent les premiers et infligent cinq blessures, assez pour tuer un Troll et infliger deux autres blessures. Les deux Trolls restants infligent trois blessures aux chevaliers. A présent, les Trolls tentent de régénérer et annulent trois blessures : le Troll tué se relève et les deux blessures restantes sont notées. Les chevaliers n'ont donc infligé que deux blessures au final, contre trois pour les Trolls. En supposant qu'aucun bonus de combat ne s'applique, les Trolls sont vainqueurs.

FEU

La régénération ne peut pas guérir les chairs brûlées. Les créatures ou les unités capables de se régénérer qui sont blessées par des attaques enflammées ne peuvent plus régénérer de blessures pour le reste de la partie, y compris des blessures normales.



RÉSISTANCE A LA MAGIE (1-3)

Certaines créatures surnaturelles résistent à la magie, ou sont protégées par des charmes ou des sorciers.

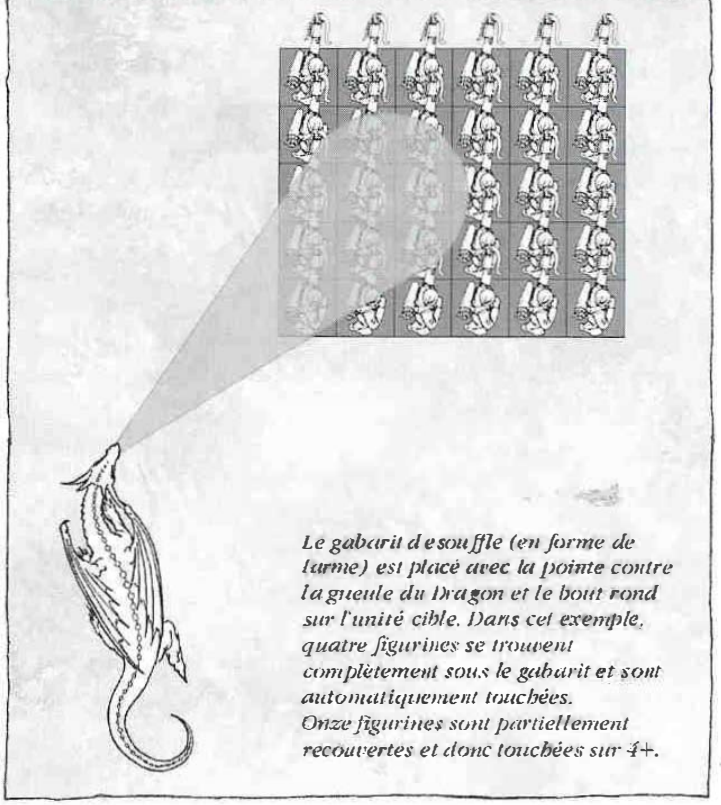
Une créature dotée de cette capacité est plus difficile à blesser par magie. Le nombre entre parenthèses indique la quantité maximum de dés pouvant être lancés pour tenter de dissiper tout sort affectant une créature dotée d'une résistance à la magie. Voir la section Magie pour plus de détails sur les dissipations.

ATTAQUES EMPOISONNÉES

Certains guerriers utilisent des toxines mortelles pour empoisonner leurs armes. Les elfes noirs adeptes de Khaine et les skinks des jungles moites de Lustrie sont les plus connus pour leur utilisation intensive d'armes empoisonnées.

Un guerrier effectuant des attaques empoisonnées blesse automatiquement sa victime s'il obtient un 6 pour toucher, qu'il s'agisse de la phase de tir ou de corps à corps. Les sauvegardes d'armures sont effectuées normalement. Les cibles non vivantes (comme les machines de guerre) ne sont pas affectées par le poison, à l'instar de certains types de troupes. Cela est alors précisé dans leur description.

Attaques par Souffle



Le gabarit de souffle (en forme de larme) est placé avec la pointe contre la gueule du Dragon et le bout rond sur l'unité cible. Dans cet exemple, quatre figurines se trouvent complètement sous le gabarit et sont automatiquement touchées. Onze figurines sont partiellement recouvertes et donc touchées sur 4+.

SOUFFLES

Les Dragons, mais aussi les Hydres et les Chimères venues des Désolations du Chaos ainsi que d'autres créatures étranges ont la possibilité de cracher du feu, des éclairs, du gaz, ou autres substances mortelles et bizarres.

Une figurine dotée d'une attaque de souffle peut l'utiliser durant la phase de tir. Utilisez le gabarit de souffle en plaçant la pointe vers la créature et le bout rond sur la cible. Toute figurine se trouvant complètement sous le gabarit est automatiquement touchée, les figurines dont les socles ne sont pas entièrement recouverts par le gabarit ne sont affectées que sur 4+. La Force et les effets spéciaux des souffles sont détaillés dans les descriptions des créatures. S'ils sont dans une unité, les personnages touchés par le gabarit peuvent bénéficier de la règle "Attention, Messire!"

Les souffles ne peuvent pas être utilisés pour maintenir sa position et tirer, ni au corps à corps. La créature doit prendre le temps de souffler!

INFLAMMABLES

Certaines créatures comme les Momies ou les Hommes-Arbres s'embrasent facilement. Les attaques ou les sorts basés sur le feu infligent le double de blessures à ces créatures inflammables, si bien qu'une seule blessure leur fera perdre deux Points de Vie au lieu d'un seul. Effectuez les sauvegardes avant de doubler les blessures.

TIRAILLEURS

Une escarmouche est un combat entre formations irrégulières ou dispersées plutôt qu'entre unités structurées. De telles altercations peuvent avoir lieu dans des bois et des bâtiments, dans lesquels se déploient les tirailleurs pour les occuper. Dans une bataille, seules certaines troupes peuvent se combattre en tirailleurs, ce qui est alors indiqué dans le livre d'armée. N'importe quelle unité peut toutefois adopter une formation en tirailleurs pour pénétrer dans un bâtiment, comme décrit dans le chapitre Bâtiments.

FORMATION

Une unité pouvant opérer en tirailleurs ne se déplace jamais en formation serrée, mais se place en paquet ou en ligne irrégulière. Cela lui permet de se déplacer plus facilement en terrain difficile et d'utiliser la moindre parcelle de couvert pour se mettre à l'abri. Les livres d'armées de Warhammer indiquent quelles sont les unités pouvant opérer en tirailleurs.

1 PS D'ÉCART

Les unités de tirailleurs sont déployées en formations dispersées. Les figurines doivent se trouver à 1 ps ou moins les unes des autres sans se toucher.

ORIENTATION

Les tirailleurs n'ont pas d'orientation précise et peuvent voir dans toutes les directions (c'est-à-dire un champ de vision à 360°). Les tirailleurs peuvent donc déclarer des charges ou tirer dans n'importe quelle direction.

MOUVEMENT

Les tirailleurs se déplacent en formation dispersée, avec des écarts entre les figurines pouvant aller jusqu'à 1 ps. Si la formation est brisée à cause des pertes, ou pour toute autre raison, le joueur doit y remédier dès sa prochaine phase de mouvement.

MANŒUVRES

Les figurines en tirailleurs se déplacent comme les personnages. Ces unités ne font pas de manœuvres ni de roues, mais au lieu de ça, chaque figurine est bougée individuellement sans pénalité. Une fois le mouvement terminé, toutes les figurines de l'unité doivent toujours se trouver en groupe ou à peu près alignées à 1 ps ou moins les unes des autres.

OBSTACLES ET TERRAINS DIFFICILES

Les tirailleurs traversent obstacles et terrains difficiles plus facilement que les troupes normales. Ils ne subissent aucune pénalité de mouvement pour le franchissement de terrains difficiles, très difficiles ou d'obstacles.

DOUBLE MOUVEMENT

Les tirailleurs ne sont pas gênés par une formation serrée et peuvent se déplacer du double de leur Mouvement normal, même si un ennemi se trouve à moins de 8 ps. Une unité de tirailleurs avec un Mouvement de 4 ps pourra donc se déplacer de 8ps au lieu de 4.

Les tirailleurs en charge ou en marche forcée ne doublent cependant pas ce "double mouvement". Ils se déplacent simplement au double de la vitesse prévue quand ils le veulent. Les distances de poursuite ou de fuite sont déterminées à partir du Mouvement de base.

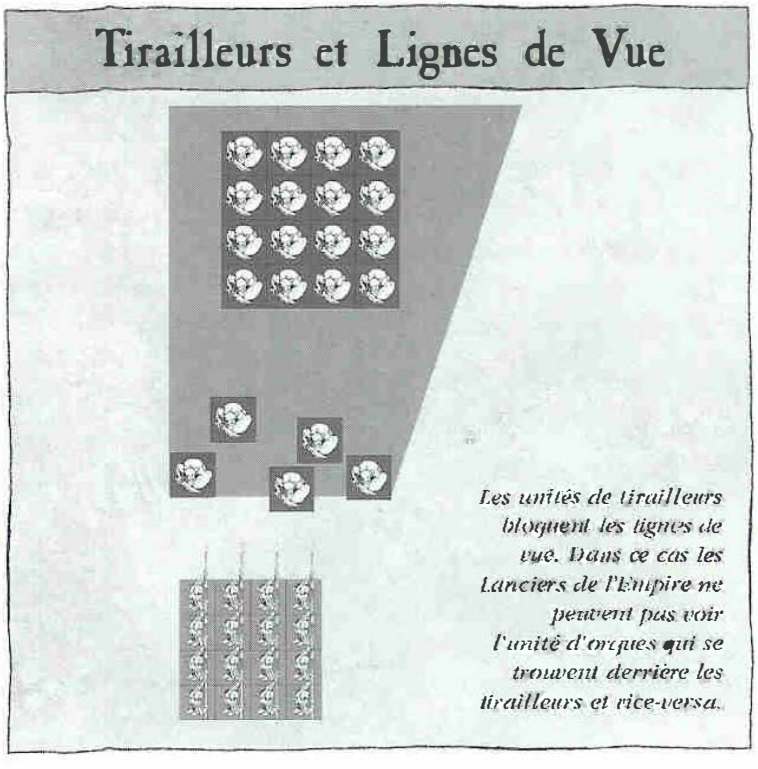
MOUVEMENT ET TIR

Les tirailleurs qui vont plus vite que leur capacité de Mouvement sont trop concentrés sur leur déplacement pour pouvoir tirer dans le même tour. Ils n'ont pas le temps de s'arrêter pour pouvoir viser.

TIR

Les tirailleurs peuvent tirer dans n'importe quelle direction, mais ils est souhaitable d'orienter les figurines vers la cible pour accentuer le réalisme (cela ne compte pas comme un mouvement).

Grâce à leur entraînement spécial et à leur formation dispersée, les tirailleurs ne bloquent pas les lignes de vue des autres figurines de leur unité (y compris les personnages ayant rejoint l'unité). Elles bloquent cependant les lignes de vue des autres unités (voir schéma), qui ne peuvent pas voir à travers les espaces laissés entre les figurines d'une unité de tirailleurs.



Tous les tirs effectués sur des tirailleurs subissent une pénalité de -1 pour toucher, comme pour viser une figurine isolée de taille humaine. Voir les règles de tir pour les modificateurs.

Si un personnage combat dans une unité de tirailleurs, le malus de -1 pour toucher ne s'applique qu'une seule fois, pas deux.

CORPS A CORPS

Une unité de tirailleurs peut charger un ennemi si au moins l'une de ses figurines peut voir ce dernier lors de la déclaration des charges. Suivez les règles normales pour déterminer quel côté de la cible sera chargé : les tirailleurs chargent l'ennemi à partir de la zone où ils sont les plus nombreux au moment de la déclaration de la charge. Toutes les figurines à portée de charge sont déplacées individuellement vers l'ennemi et sont mises en ligne pour combattre.

Lorsqu'un maximum de figurines a été mis au contact de l'ennemi sur le côté chargé (y compris celles qui combattent coin à coin), le reste des tirailleurs doit former une sorte de rang derrière le rang combattant.

Les figurines qui ne peuvent pas atteindre l'ennemi (parce qu'elles sont hors de portée ou qu'il ne reste pas assez de place au contact), doivent se placer en rangs à l'arrière de l'unité et constituer une sorte de formation derrière le rang combattant (voir schéma).

Si les tirailleurs sont chargés, l'ennemi est avancé au contact du tirailleur le plus proche lorsque la première de ses figurines est au contact avec un des tirailleurs. Les tirailleurs chargés se mettent alors immédiatement en formation comme ci-dessus, puis l'ennemi continue ses autres charges. Les figurines adverses ont chargé et frappent par conséquent en premier lors de la phase de corps à corps qui suit, comme d'habitude.

Les tirailleurs restent dans cette formation pendant tout le combat, puis se remettent en formation dispersée sitôt celui-ci terminé.

TIRAILLEURS AU CORPS A CORPS

Même s'ils adoptent une formation serrée lors des corps à corps, les tirailleurs restent des troupes très légères, ce qui ne leur permet pas de bénéficier des avantages normalement liés aux rangs serrés.

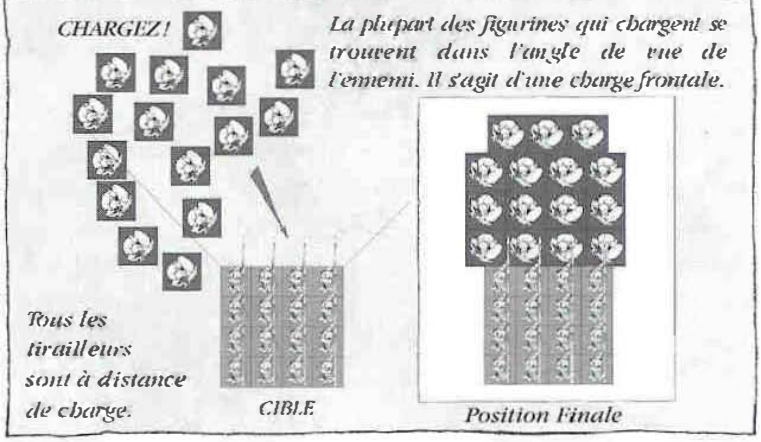
Les tirailleurs ne bénéficient d'aucun bonus dû aux rangs supplémentaires de leur formation.

Les tirailleurs n'annulent pas les bonus de rangs adverses lors d'une charge de flanc ou par l'arrière.

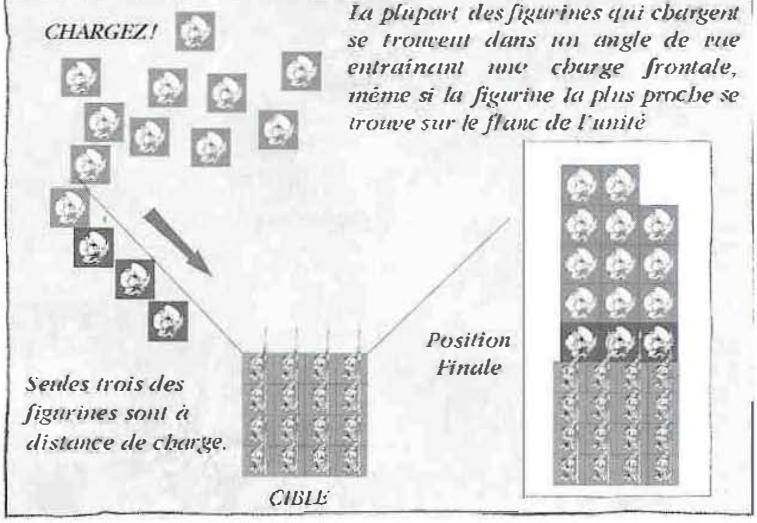
PERSONNAGES

Un personnage à pied peut rejoindre une unité de tirailleurs et combattre avec elle, mais cela est interdit aux autres personnages (montés, en chars, etc.)

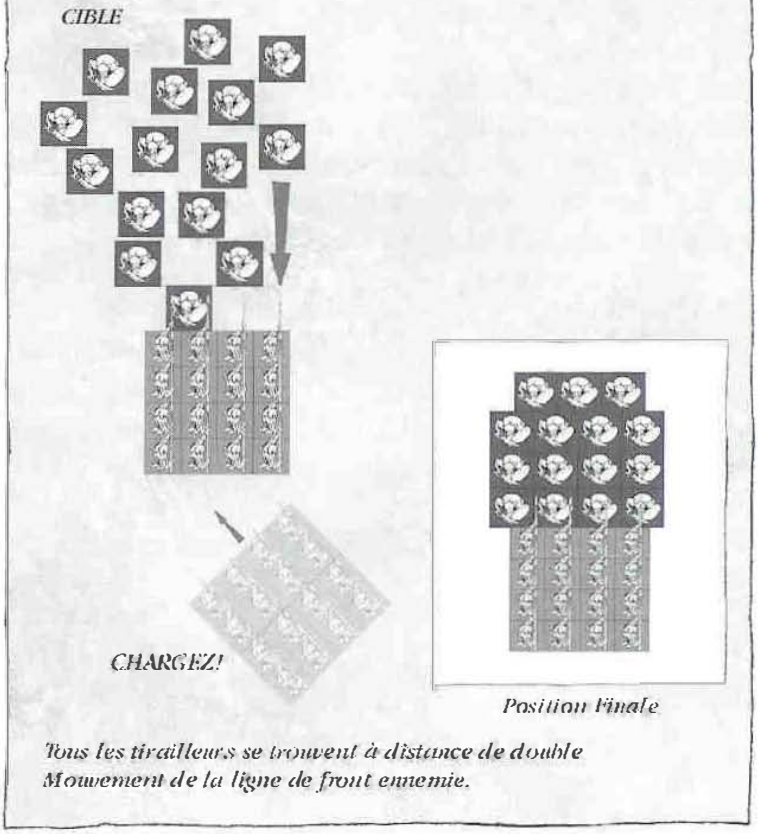
Tirailleurs en Charge (a)



Tirailleurs en Charge (b)



Tirailleurs Subissant une Charge



CAVALERIE LEGERE

La cavalerie légère est composée de cavaliers émérites, doués pour les manœuvres audacieuses et les attaques de flanc. Ils sont généralement équipés beaucoup plus légèrement que les chevaliers mais compensent ce handicap par une mobilité accrue.

Les livres d'armées de Warhammer précisent quelles sont les troupes de cavalerie légère. Au combat, ils partent aux devants de l'armée pour reconnaître le terrain et harceler les flancs des formations ennemies grâce à leurs armes de tir.

FORMATIONS & MOUVEMENT

Une unité de cavalerie rapide obéit aux règles normales de formation comme le reste de la cavalerie, et subit également les pénalités de terrains difficiles. En fait, la cavalerie légère est soumise à toutes les règles normales d'unité, mis à part les quelques exceptions qui suivent. La cavalerie légère ne bénéficie d'aucun bonus de rangs.

REFORMATION GRATUITE

A moins de charger, une unité de cavalerie légère peut se reformer sans pénalité n'importe quand durant son mouvement. Voir la règle concernant les reformations (page 49). Notez qu'aucune figurine d'une unité de cavalerie légère ne peut dépasser son mouvement maximum grâce à une reformation gratuite.

TIR

CHOIX DES CIBLES

Un cavalier expérimenté est capable de se retourner en selle pour tirer derrière lui tout en continuant d'avancer. Une figurine de cavalerie légère peut tirer dans toutes les directions, quelle que soit son orientation. Notez que pour charger, répondre à une charge etc., la figurine doit être orientée vers sa cible, comme d'habitude.

MOUVEMENT ET TIR

Les troupes de cavalerie légère équipées d'armes de tir peuvent tirer en selle, même après une marche forcée. Le malus normal de -1 pour le tir en mouvement s'applique.

FUITE DE CAVALERIE LÉGÈRE

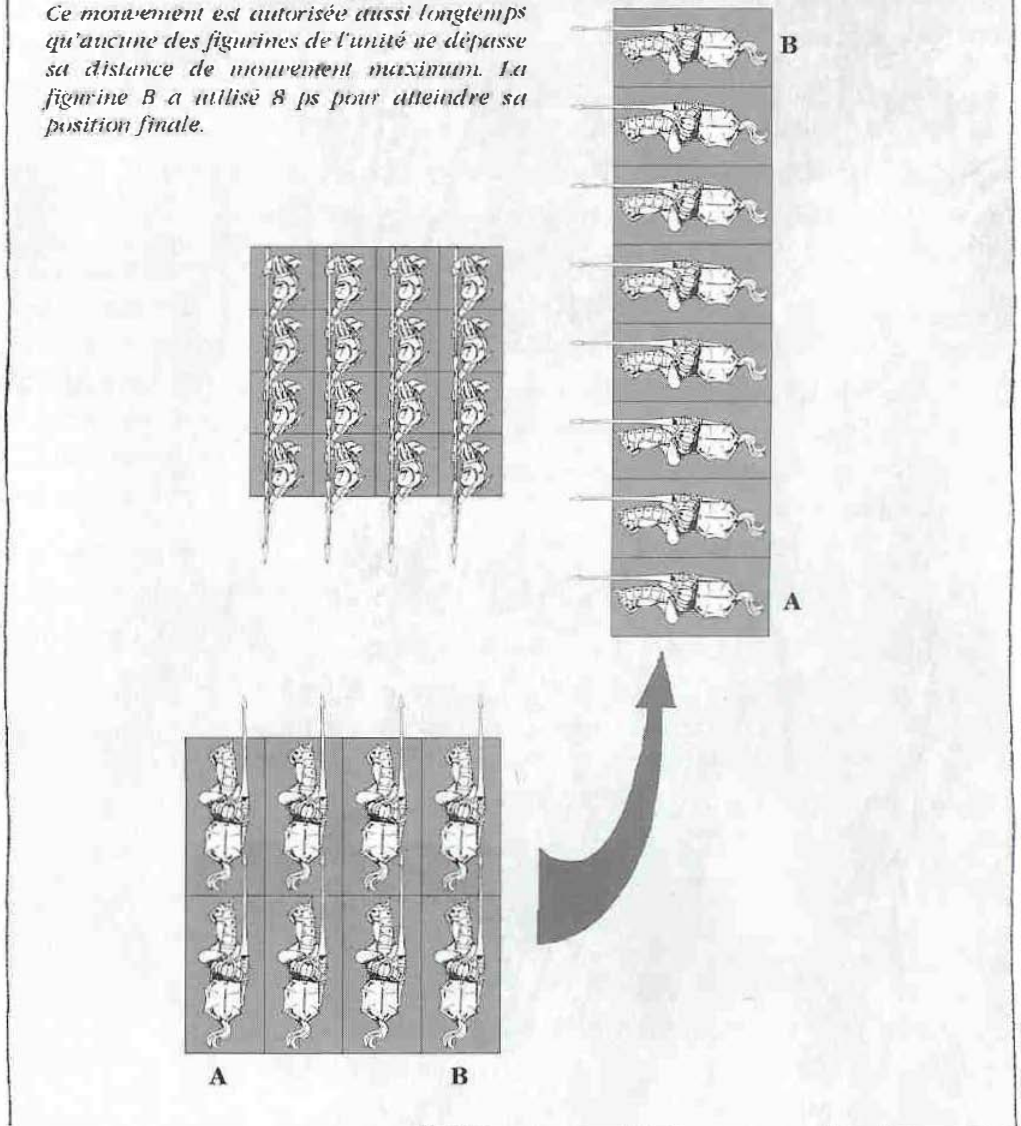
La cavalerie légère est habile à rompre le combat et à se regrouper. Au contraire des troupes normales, une unité de cavalerie légère qui choisit de fuir une charge et qui se rallie au début de son tour suivant peut se reformer dans n'importe quelle orientation et se déplacer durant sa phase de mouvement. Si celui qui charge ne réussit pas à rattraper l'unité de cavalerie légère en fuite, la charge est ratée. Si le mouvement de fuite ne réussit pas à mettre la cavalerie légère hors de portée, l'unité est détruite comme d'habitude.

PERSONNAGES ET CAVALERIE LÉGÈRE

Les personnages montés peuvent rejoindre les unités de cavalerie légère et se déplacer avec, mais ils ne bénéficient pas des règles spéciales de tir de l'unité.

Manœuvrer avec la Cavalerie Légère

Ce mouvement est autorisée aussi longtemps qu'aucune des figurines de l'unité ne dépasse sa distance de mouvement maximum. La figurine B a utilisé 8 ps pour atteindre sa position finale.



MACHINES DE GUERRE

Les machines de guerre constituent un élément important des armées de Warhammer. Les gigantesques canons impériaux ou nains comptent parmi les plus spectaculaires, mais le secret de leur fabrication et celui de la poudre sont bien gardés. Les orques et les autres races primitives construisent de grandes catapultes rudimentaires pour écraser les formations et les murailles ennemies à grands coups d'énormes rochers. Enfin les balistes sont d'énormes arbalètes qui peuvent embrocher plusieurs rangs d'un seul et même trait. Toutes ces armes sont assez communes et se retrouvent dans beaucoup d'armées. Voici leurs règles.

FIGURINES

Une machine de guerre comprend la machine, plus son équipage, généralement composé de deux ou trois servants. Contrairement aux figurines de chars ou de monstres, les figurines de servants possèdent des socles à part. Cela est nécessaire dans la mesure où l'équipage peut être amené à fuir s'il est démoralisé ou paniqué. Les figurines de l'équipage doivent rester à 1 ps ou moins de leur machine pour compter comme des servants.

DÉPLACER UNE MACHINE

Les équipages des machines peuvent les déplacer pour trouver une meilleure position de tir. Notez que les machines ne peuvent faire ni marche forcée, ni charge.

VISER AVEC UNE MACHINE

Un joueur peut faire pivoter sa machine librement pour la mettre en position de tir. En dehors de cela, une machine de guerre ne peut pas se déplacer et tirer dans le même tour.

PERSONNAGES

Une figurine de personnage peut rejoindre une machine de guerre comme s'il s'agissait d'une unité normale. Notez toutefois que les équipages de machines de guerre ne peuvent pas inclure de champions, seules les unités de troupes peuvent en avoir. La machine de guerre bénéficie alors du Commandement du personnage.

"Il n'existe aucun problème qui ne puisse être résolu avec des canons."

Chef Ingénieur Boris Kraus de Nuln

Dans le cas des machines de guerre, le personnage doit se trouver à 1 ps ou moins de la machine pour être pris en compte dans la répartition des tirs. Cependant, seul l'équipage peut manœuvrer sa machine de guerre, le personnage, lui, ne le peut pas.

Les personnages n'appartiennent pas à l'équipage de la machine et ne sont donc jamais blessés par les incidents de tirs inhérents aux machines de guerre. Ils sont assez malins ou expérimentés pour se tenir à distance suffisante des mécanismes dangereux.

COMBAT

Les équipages des machines de guerre décrits dans les pages suivantes combattent tous de la même façon. Aussi, plutôt que de les répéter à chaque fois, leurs règles communes ont été rassemblées pour plus de clarté. Notez que certaines des machines de guerre décrites dans les livres d'armées ont leurs propres règles spéciales, lesquelles sont indiquées dans les listes d'armées appropriées.

TIR SUR LES MACHINES DE GUERRE

Lorsque l'on tire sur les machines de guerre, les tirs sont résolus contre la pièce dans son ensemble (équipage et machine), puis les touches sont réparties aléatoirement entre l'équipage et la machine.

Un tireur ne subit ni pénalité ni bonus à ses jets pour toucher une machine au tir, à moins que celle-ci ne soit une grande cible, auquel cas le bonus de +1 pour le tir sur une grande cible s'applique. La description de la machine dans le livre d'armée correspondant précise clairement s'il s'agit d'une grande cible.

Une fois les touches déterminées, répartissez les touches avec 1D6. Sur un jet de 1 à 4, la blessure affecte la machine. Sur un jet de 5 ou 6, la blessure est subie par l'équipage.

Une fois que l'équipage est mort ou en fuite, ou que la machine a été détruite, les touches suivantes ne sont plus réparties mais touchent automatiquement l'élément restant.

TIR DES ARMES A GABARIT

Toutes les touches infligées par des catapultes ou des armes à gabarit sont déterminées de la façon suivante. Si un servant se trouve sous le gabarit, il est touché. Si la machine se trouve sous le gabarit, elle est touchée.

TOUCHES SUR LES ÉQUIPAGES/SERVANTS

Les membres d'un équipage de machine de guerre sont souvent identiques, il n'est donc pas nécessaire de les différencier. Il peut toutefois arriver qu'un personnage rejoigne la batterie et soit touché par les tirs dirigés contre la machine. Dans ce cas, il vous faudra déterminer aléatoirement qui des servants ou du personnage est touché. Exemple : Un personnage a rejoint un équipage de deux servants. Lancez 1D6 : 1-2=servant A, 3-4=servant B, 5-6= personnage.

RÉPONSES A UNE CHARGE

Un équipage de machine de guerre chargé par l'ennemi peut réagir de deux façons : maintenir sa position ou fuir, mais pas maintenir sa position et tirer.

MAINTENIR SA POSITION

En corps à corps, l'équipage défend sa machine. Les figurines sont déplacées pour s'interposer entre la machine et les assaillants.

L'ennemi peut alors répartir ses attaques entre un équipage, un personnage ou une machine qu'il touche. Cette dernière ne combat pas.

FUIR

Si l'équipage d'une machine décide de fuir une charge, l'assaillant peut dépasser la machine pour tenter de détruire l'équipage. Si le joueur le préfère, il peut s'arrêter sur la machine pour l'attaquer. La machine ne fuit pas mais est abandonnée par son équipage et le personnage qui l'accompagnait.

ÉQUIPAGE EN FUITE

Si l'équipage fuit à l'issue d'un corps à corps, sa machine est abandonnée. Le vainqueur doit alors ignorer la machine pour poursuivre l'équipage, à moins qu'il décide de ne pas poursuivre et réussisse le test de Commandement nécessaire.

Notez qu'une fois séparés de leur machine, les servants deviennent une unité en fuite. Par conséquent, le nombre de servants qui fuient est utilisé pour déterminer la base du test de Panique des unités amies à proximité. Pour le ralliement, le nombre original de servant est considéré comme la taille initiale de l'unité.

ATTAQUER UNE MACHINE

On considère qu'une machine de guerre attaquée au corps à corps possède une CC de 0 et se fait donc toucher automatiquement.

Un ennemi qui attaque une machine de guerre abandonnée n'est pas considéré comme engagé au corps à corps. Aucun résultat de combat n'est déterminé et l'attaquant est libre de se désengager à tout moment de la machine s'il le désire.

MACHINES ABANDONNES

Une machine sans servants peut être reprise par n'importe quel autre équipage du même camp si sa propre machine a été détruite ou abandonnée. Un équipage entier peut abandonner volontairement une machine pour en reprendre une autre. Les servants ne combattent jamais s'ils ne défendent pas une machine et fuient automatiquement s'ils sont chargés alors qu'ils ne servent pas d'équipage.

MACHINES DE GUERRE ET POINTS DE VICTOIRE

Dans les parties où des points de victoire sont attribués pour les unités détruites ou en fuite, une machine est comptée comme détruite si elle a été effectivement détruite ou si l'équipage l'a abandonnée (qu'il soit en fuite, détruit, sur une autre machine de guerre ou parti ailleurs).

CATAPULTES

Les catapultes sont des armes puissantes et destructrices projetant des rochers pour fracasser les rangs ennemis. De nombreuses races de Warhammer utilisent ces machines de guerre, mais toutes ne sont pas construites sur le même modèle : certaines utilisent un énorme contrepoids et d'autres la torsion, telles de gigantesques arbalètes. Plus la machine est grosse, plus la taille des projectiles est énorme, et plus les dommages provoqués sont importants. Les plus grosses catapultes peuvent envoyer des rochers capables d'abattre des bâtiments entiers, voire des murs de cités fortifiées !

Déterminez les résultats provoqués durant la phase de tir. Vous aurez besoin du gabarit de 3 ps. La pierre lancée n'est pas aussi grosse que le gabarit (il faudrait une vraiment très grosse machine), mais les éclats provoqués par l'impact couvrent une grande surface.

Orientez la catapulte dans la direction souhaitée. Les servants n'ont pas besoin de voir leur cible, mais ils doivent être capables de voir des ennemis dans cette direction. Estimez ensuite la distance de l'impact sans mesurer la distance vous séparant de la cible, en essayant d'être aussi précis que possible. Une fois que vous avez estimé votre tir, placez le gabarit directement sur le point visé.

Par exemple : Un joueur fait tirer une catapulte sur une unité de chevaliers bretonnieus située en face. Il estime la portée et déclare tirer à 28 ps vers le centre du régiment de chevaliers. L'estimation faite, il prend le gabarit, et mesure 28 ps en direction de la cible. Si l'estimation est correcte, le gabarit est placé sur la cible voulue. Sinon, il reste une chance que le tir dévie et touche quand même quelque chose.

Pour déterminer le point d'impact réel, vous devez lancer un dé d'artillerie et un dé de dispersion.

Le dé de dispersion est celui marqué de flèches et de deux symboles TOUCHE. Si vous obtenez TOUCHE, le projectile touche le sol exactement à l'endroit que vous aviez estimé. Si vous obtenez une flèche, alors le projectile dévie dans la direction de cette flèche.

"Woah! delir." murmura l'orque. "y zavaient jamais fé ça lé zot' rochers."

'Eu. Chef.' geignait un gobelin en tirant sur la manche de l'orque. 'Chef: c'était Skragit. l'truc!'

'Koi?' Grogna le gros orque en attrapant le gob par le cou pour le lever jusqu'à ses yeux. Le gobelin commençait à devenir tout bleu mais réussit tout de même à montrer d'un doigt tremblant le projectile qui plongeait à présent vers l'armée ennemie. "Oups" dit l'orque en lâchant le gobelin et en se tournant pour regarder le projectile s'écraser dans un régiment ennemi. "Je m'demandais pourquoi ki kriait tant ossi".

Incidents de Tir de Catapulte

D6 Résultat

1 DÉTRUITE !

La machine n'a pas supporté sa charge et s'est disloquée sous la tension au moment du tir. Des éclats de bois et de métal sont projetés dans toutes les directions, le rocher écrase la machine en retombant et envoie des débris dans les airs. La machine est détruite, les servants sont tués ou blessés. Retirez du jeu la machine et ses servants.

2-3 INUTILISABLE

Le fonctionnement normal de la machine est perturbé. Une corde lâche et fouette sauvagement les airs, un servant a fait une fausse manœuvre qui bloque la machine ou peut-être même se retrouve-t-il coincé dans le mécanisme. La machine ne tire pas durant ce tour ni durant le tour suivant, car elle doit être réparée. Vous pouvez orienter la machine dos à l'adversaire pour vous aider à vous le rappeler. De plus, un des servants est tué, pris par une corde qui s'est cassée, coincé dans la machinerie ou expédié en l'air à la place du rocher!

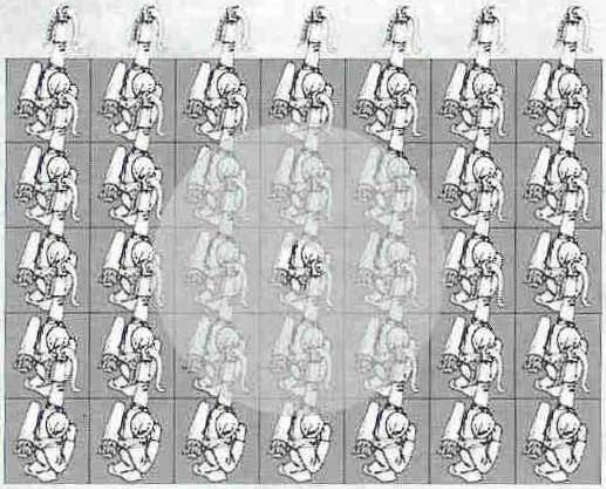
4-6 TIR IMPOSSIBLE

Un contretemps empêche la catapulte de tirer durant ce tour. Un servant laisse tomber la pierre au lieu de la mettre en place, la crémaillère ou la corde se relâche. La catapulte n'est pas endommagée et pourra tirer normalement au prochain tour.

Le dé d'artillerie est celui marqué 2, 4, 6, 8, 10 et INCIDENT DE TIR. Dans ce cas, quelque chose est allé de travers, lancez 1D6 et consultez le Tableau des Incidents des Catapultes. Un incident de tir annule automatiquement le tir, quel que soit le résultat du dé de dispersion. Si le dé d'artillerie donne un nombre, celui-ci indique la distance de déviation en pas (ps), la direction de la déviation étant donnée par le dé de dispersion. Déplacez le gabarit de la distance indiquée, dans la direction indiquée. Si vous avez obtenu TOUCHE, ignorez tout simplement le nombre indiqué par le dé d'artillerie.

Exemple : Le joueur a estimé son tir pour qu'il tombe en plein sur la cible. Il lance ensuite le dé de dispersion et le dé d'artillerie. Le dé de dispersion indique TOUCHE ! Le tir a fait mouche. Le dé d'artillerie donne 4, signalant que tout a fonctionné normalement, le projectile est tombé juste là où il le fallait. Si le dé d'artillerie avait donné INCIDENT DE TIR, il aurait alors fallu lancer un dé sur le Tableau des Incidents de Tir des Catapultes.

Nombre de Figurines Touchées



SPLATCH! La figurine située en plein milieu du gabarit est touchée avec une Force doublée. Quatre figurines sont touchées avec une Force normale, et seize autres sont touchées sur 4+.

DOMMAGES

Déterminez les dommages une fois le point d'impact du projectile connu. Toute figurine complètement recouverte par le gabarit est automatiquement touchée. Les figurines dont le socle se trouve partiellement sous le gabarit sont touchées sur un résultat de 4+ sur 1D6 (voir le schéma ci-dessus).

Vous devrez utiliser votre bon sens pour déterminer exactement qui se trouve sous le gabarit et qui ne s'y trouve pas. Ce n'est pas toujours facile.

Une fois déterminées les figurines touchées, résolvez les dommages de la manière habituelle. Effectuez un jet par figurine touchée pour voir si elle est blessée. Les catapultes ont une Force de 4 ou plus, elles blesseront donc sur 2+ ou 3+ la plupart des cibles de taille humaine (reportez-vous au tableau des jets Pour Blesser). Une blessure infligée par une catapulte provoque 1D6 blessures, mais comme la plupart des créatures n'ont qu'un seul Point de Vie, il n'est pas utile de faire ce jet. Il est cependant nécessaire pour les personnages ou les monstres.

Toute figurine individuelle située juste sous le centre du gabarit subit une touche automatique dont la Force normale est doublée : le projectile atterrit directement sur la figurine. Une catapulte peut donc potentiellement tuer n'importe quelle créature.

Aucune sauvegarde d'armure n'est permise contre des blessures de catapulte. Quand un gros rocher vous tombe dessus, vous êtes aplatis malgré votre armure. Les sauvegardes invulnérables fonctionnent.

PROFILS

Il existe différentes catapultes, certaines plus grosses que d'autres, voire monstrueuses! Elles sont séparées en deux catégories : ordinaires et grandes. La plupart utilisent le profil suivant :

	Portée	Force	Dommages	Sauvegarde
Catapulte	60 ps	4(8)	D6	Pas de svg.

Les catapultes sont des engins imposants, robustes, et difficiles à détruire. Elles peuvent cependant être la cible d'autres machines de guerre ou des attaques d'un monstre. Comme une créature vivante, une catapulte possède donc un profil avec une Endurance et des Points de Vie indiquant les dommages qu'elle peut subir avant d'être détruite. Ce profil peut varier dans certains cas, mais une machine courante a le profil indiqué ici.

Le Mouvement d'une catapulte est la vitesse à laquelle elle peut être déplacée par ses servants au complet. S'ils sont tués, ce Mouvement est réduit en proportion. Une catapulte ne peut pas se déplacer et tirer dans le même tour, elle peut juste être orientée vers sa cible. En général, une catapulte a une telle portée qu'il n'est pas utile de la déplacer.

Mouvement	Endurance	PV
Equipage	7	3

PERTE D'ÉQUIPAGE

Une catapulte a besoin de tous ses servants pour fonctionner correctement. Ils portent les pierres, tendent les cordes, font pivoter la machine, etc. Si un servant est tué, les autres peuvent encore s'en tirer. Si deux servants ou plus sont tués, ceux qui restent ne sont plus assez nombreux et la catapulte devra attendre un tour complet avant de pouvoir tirer à nouveau. Cette pénalité s'ajoute à celles imposées par un résultat INCIDENT DE TIR. Bien sûr, la machine a au moins besoin d'un servant pour pouvoir tirer, si le dernier est tué, elle devient inutilisable.

RÉCAPITULATIF DE LA CATAPULTE

1) Désignez votre cible et estimez la distance.
2) Placez le gabarit de 3 ps et lancez les dés d'artillerie et de dispersion.
3) Si le dé indique INCIDENT DE TIR, reportez-vous au Tableau des Incidents de Tir, sinon...
   a) Si le dé de dispersion indique TOUCHE, la pierre a fait mouche.
   b) Si le dé dispersion donne une flèche, la pierre est tombée à 2, 4, 6, 8 ou 10 ps dans la direction de la flèche du dé d'artillerie.
4) Les figurines entièrement couvertes par le gabarit sont touchées automatiquement, les figurines partiellement couvertes sont touchées sur 4+.
5) Les touches sont déterminées normalement. Les figurines n'ont pas de sauvegarde.

CANONS

Les canons sont des armes dangereuses et souvent imprévisibles que seuls quelques experts humains ou nains savent fabriquer. Lorsqu'il fonctionne, un canon peut disperser l'ennemi le plus déterminé, écrasant ses troupes sous ses boulets dévastateurs ou abattant monstres et murs d'enceinte avec une égale facilité. Mais les canons ont souvent des problèmes. Un défaut dans le moulage de la fonte peut laisser de minuscules fissures ou d'autres faiblesses qui peuvent les faire exploser au moment du tir. La poudre refuse parfois de s'enflammer ou peut à l'inverse exploser prématurément. Malgré des accidents aussi réguliers que spectaculaires, les canons sont des armes extrêmement puissantes qui deviennent souvent les instruments de la victoire.

Les canons tirent durant la phase de tir avec toutes les autres armes de tir. Pour faire feu avec un canon, orientez-le vers sa cible et annoncez à quelle distance vous tirez : 24, 30 ou 32 ps, par exemple.

Lancez le dé d'artillerie et ajoutez le résultat à la distance que vous avez annoncée : c'est la distance parcourue par le boulet. Ce dernier touche alors le sol devant, derrière ou juste sur la cible, selon la précision de votre estimation et le résultat du dé. N'oubliez pas que le dé ajoute toujours entre 2 ps et 10 ps à votre estimation, il vaut donc mieux viser un peu devant votre cible.

Une fois déterminé le point d'impact du boulet, placez-y un pion quelconque. Le boulet ne s'arrête pas à ce point d'impact, mais rebondit et poursuit sa course dans la même direction en traversant les cibles rencontrées. Pour déterminer la longueur du rebond, relancez le dé d'artillerie et marquez l'endroit où il touche à nouveau le sol. Toutes les figurines se trouvant entre les deux points d'impact au sol sont touchées par le passage du boulet. Cette ligne entre les deux repères est en fait considérée comme un gabarit du point de vue des règles (comme pour les jets concernant la règle "Attention Messire!" par exemple).

Une guerre agite le Vieux Monde depuis toujours. Il s'agit d'une guerre entre l'Ordre et le Chaos. Entre l'acier et le bois. Entre la vérité et le mensonge. Entre les pères et les fils. Entre la Vie et la Mort. Il s'agit d'un monde où le fracas des batailles ne cesse jamais, et pour chaque guerrier qui tombent, dix jeunes recrues prennent sa place. Il s'agit d'un monde austère, rempli de périls et de dangers. Aux armes, car le temps de la guerre est revenu.

Lorsque le boulet traverse une unité, une seule figurine par rang est touchée. Le diagramme de la page 123 vous explique le processus.

Toute figurine heurtée par le boulet subit une touche de Force 10 résolue de la manière normale. Si le boulet blesse sa cible, il lui inflige non pas 1 mais 1D4 ou 1D6 blessures, selon la taille du canon. Comme la plupart des figurines n'ont qu'un Point de Vie, il ne sera pas forcément nécessaire de lancer cet autre dé, mais il faut le faire lorsqu'il s'agit de héros, de gros monstres ou de machines de guerre qui peuvent tous subir plusieurs blessures. Les blessures provoquées par un tir de canon ne peuvent pas être sauvegardées par une armure. Si un boulet de canon touche une cible en plusieurs éléments (les figurines montées ou les machines de guerre), vous devez déterminer lequel est touché, comme pour les tirs d'arcs, etc.

Aucune sauvegarde d'armure n'est permise contre les blessures provoquées par un canon. Si vous êtes touchés par un boulet de canon, aucune armure ne pourra vous sauver, seules les sauvegardes invulnérables le peuvent.

Exemple : Un canon tire sur une unité de gobelins située en face. Le joueur fait son estimation et déclare tirer à 12 ps en direction du centre de l'unité de gobelins. Il lance ensuite le dé d'artillerie et obtient 4, donc 4 ps, ce qui fait un total de 16 ps. Il mesure 16 ps en direction des gobelins et place un pion à l'endroit de l'impact. Si l'estimation est bonne, le pion est juste devant les gobelins. Le boulet rebondit alors, et le joueur lance une nouvelle fois le dé d'artillerie pour obtenir un 8. Le boulet rebondit sur 8 ps à travers les gobelins, touchant toutes les figurines sur son passage.

MITRAILLE

Au début de sa phase de tir, l'équipage du canon peut déclarer qu'il va effectuer un tir de mitraille au lieu d'un tir normal. Dans ce cas, placez le gabarit de souffle juste devant la gueule du canon. Toutes les figurines touchées par le gabarit, même si elles ne le sont que partiellement, subissent une touche de Force 4 (provoquant 1 blessure et infligeant un modificateur de sauvegarde de -2).

INCIDENTS DE TIR

Le dé d'artillerie est lancé deux fois lors d'un tir de canon, cela fait donc deux chances d'obtenir un résultat INCIDENT DE TIR. Cependant, les deux résultats sont différents. Un incident de tir obtenu lors du premier jet indique que le canon n'a pas tiré et risque même d'exploser. Un incident de tir obtenu lors du rebond indique simplement que le boulet s'est enfoncé dans le sol sans rebondir.

Si vous obtenez INCIDENT DE TIR lors du premier jet de dé d'artillerie, consultez le tableau ci-contre.

Incidents de Tir des Canons

D6	Résultat
1	**DÉTRUIT !** Le canon explose avec fracas. Des éclats de métal et de bois volent dans toutes les directions, creusant un cratère et laissant un nuage de fumée noire. Le canon est détruit et ses servants sont tués ou blessés. Retirez du jeu le canon et ses servants.
2-3	**MAUVAIS FONCTIONNEMENT** La poudre ne s'enflamme pas et le canon ne tire pas. Les servants doivent retirer le boulet et la poudre avant de pouvoir à nouveau tirer, ce qui prend un tour entier! Le canon ne pourra donc pas tirer ce tour, ni le tour prochain. Tournez le canon dans la direction opposée à l'ennemi pour symboliser ceci.
4-6	**TIR IMPOSSIBLE** Un léger problème technique empêche le canon de tirer durant ce tour, peut-être la mèche n'est-elle pas bien mise en place ou les servants ont fait une erreur dans la procédure de tir. Le canon n'est pas endommagé et tirera normalement au prochain tour.

Si vous obtenez INCIDENT DE TIR lors du rebond, le canon n'est pas endommagé, ceci indique simplement que le boulet s'est enfoncé dans le sol sans rebondir. Si l'impact se produit juste sur une figurine, elle est touchée normalement, mais c'est le seul dommage occasionné.

PROFILS

Les canons sont forgés par des maîtres artisans sans véritable souci de standardisation des calibres et des longueurs. Ils sont tous différents, mais peuvent être classés en deux catégories : les Grands Canons, comme ceux de l'Empire, et les Canons plus petits.

Les exemples ci-dessous illustrent les différences de portée et de dommages. Les Grands Canons, à la charge de poudre plus importante, ont une portée plus élevée et provoquent plus de dommages.

Machine	Portée	Force	Dommages	Sauvegarde
Canon	48 ps	10	D3	Aucune.
Grand Canon	60 ps	10	D6	Aucune.

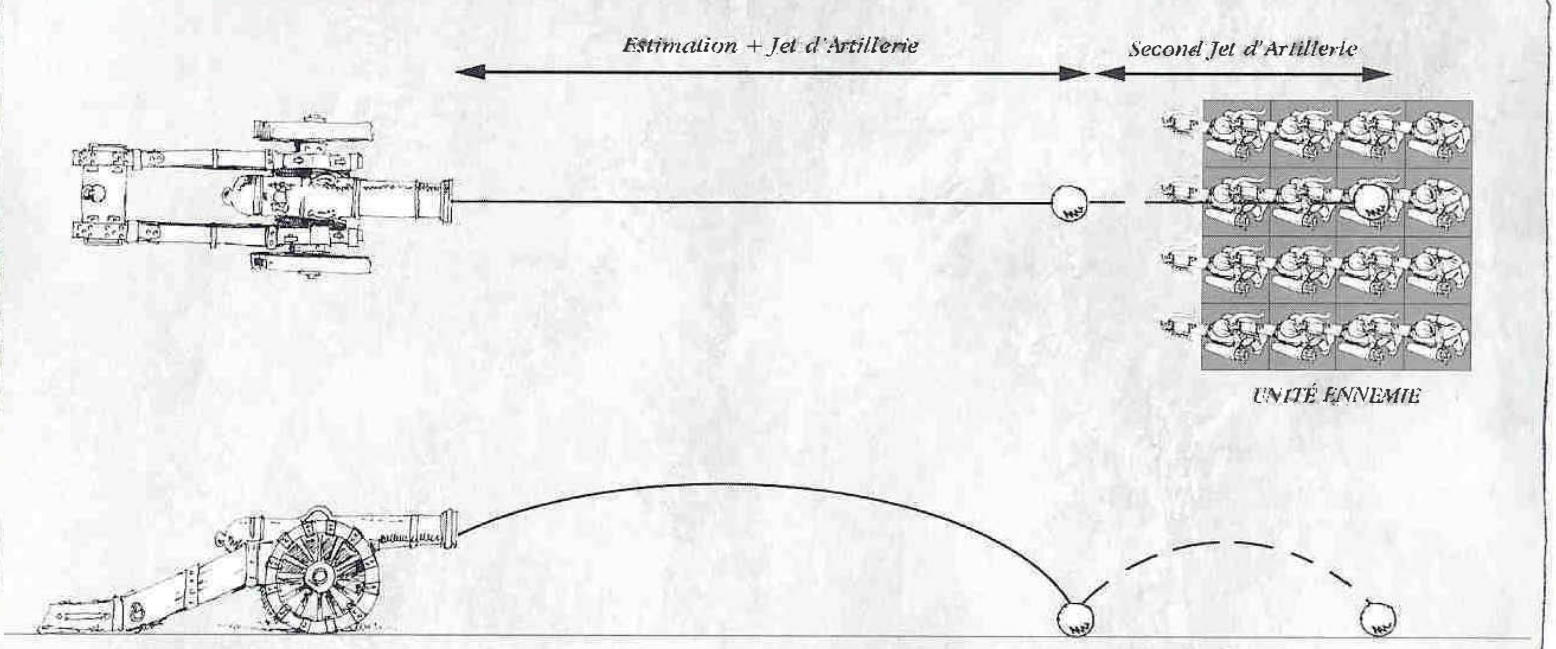
Les canons, montés sur de solides châssis, sont en fer ou en bronze moulé et sont très difficiles à détruire. Bien sûr, l'ennemi peut aussi tenter de le faire à l'aide de ses propres machines, de monstres ou de magie... Les canons ont un profil, avec Endurance et Points de Vie, qui indique les dommages qu'ils peuvent subir avant d'être détruits. Il peut y avoir des variantes, mais un canon typique possède le profil ci-dessous.

La vitesse de déplacement est celle d'un équipage de servants humains au complet, si le canon possède des roues, bien entendu. Un canon sans roues ne peut pas se déplacer. Si des servants sont tués, la vitesse de déplacement du canon est réduite en proportion.

Un canon ne peut pas se déplacer et tirer dans le même tour, sauf pour s'orienter vers la cible. Généralement, sa portée est telle qu'il n'a pas besoin d'être déplacé.

Mouvement	Endurance	Structure
Equipage	7	3

Tirer au Canon



Estimez la distance de la cible et ajoutez le résultat du dé d'artillerie. C'est l'endroit de l'impact au sol du boulet. Lancez à nouveau le dé d'artillerie pour mesurer la longueur du rebond. Toutes les figurines sur le trajet du boulet de canon prennent une touche de Force 10, provoquant 1D3 ou 1D6 blessures suivant le type de canon employé.

PERTE D'ÉQUIPAGE

Un canon a besoin de ses servants au complet pour fonctionner correctement. Il faut porter les boulets, charger la poudre, l'orienter vers sa cible, etc. Si un servant est tué, les autres sont juste assez nombreux pour que la cadence de tir ne soit pas réduite. Si deux servants ou plus sont tués, ceux qui restent ne sont plus assez nombreux, il faut un tour entier au canon pour être rechargé. Ceci est à ajouter à toute pénalité due à un résultat INCIDENT DE TIR.

Bien entendu, le canon a besoin d'au moins un servant pour être mis en œuvre. Si tous sont tués, la machine devient inutilisable.

RÉCAPITULATIF DES CANONS

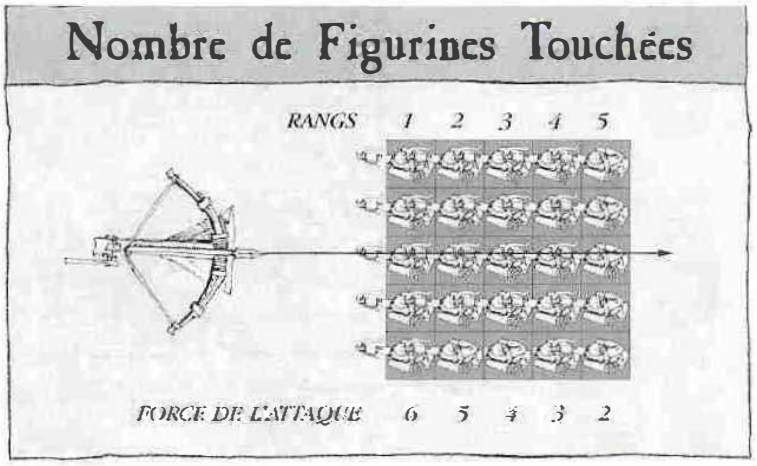
1) Désignez votre cible et estimez la distance.
2) Lancez le dé d'artillerie et ajoutez son résultat à votre estimation. Le boulet de canon parcourt cette distance avant de toucher le sol.
3) Si le dé donne INCIDENT DE TIR, reportez-vous au Tableau des Incidents de Tir. Sinon, marquez le point d'impact du boulet et relancez le dé d'artillerie pour déterminer la distance parcourue. Toutes les figurines sur le trajet sont touchées
4) Si le dé donne INCIDENT DE TIR lors du deuxième jet d'artillerie pour le rebond, le boulet s'enterre et ne rebondit pas.
5) Les touches sont déterminées normalement. Les figurines n'ont pas de sauvegarde d'armure.

BALISTES

Les balistes sont de grandes arbalètes capables de tirer des traits de la taille d'une lance. Elles sont si grandes qu'elles sont montées sur un châssis, lui-même fréquemment muni de roues pour pouvoir pivoter ou déplacer l'arme facilement. Il faut au moins deux servants pour tendre les puissantes branches et mettre en place l'immense carreau. Dans l'ensemble, ces armes sont presque aussi grandes et encombrantes qu'un canon ou qu'une catapulte.

Les tirs de balistes s'effectuent durant la phase de tir en même temps que tous les autres. Pour faire tirer votre baliste, orientez-la vers la cible. Le trait part tout droit et (avec un peu de chance) touche la première figurine sur son chemin. Dans les troupes, il s'agira toujours d'un simple soldat. Ce n'est que lorsque le premier rang ne compte aucun simple soldat qu'il est nécessaire de déterminer aléatoirement quelle figurine du premier rang est touchée.

Pour déterminer si le tir fait mouche, lancez 1D6 pour toucher en utilisant la Capacité de Tir des servants, comme pour un tir à l'arc, à l'arbalète ou toute autre arme de tir. Les modificateurs habituels s'appliquent, sauf qu'il n'existe aucune pénalité pour avoir fait pivoter la machine, car elle est conçue pour cela. Voir le chapitre Tir pour plus de détails.



Si la cible est touchée, déterminez les dommages selon les règles qui suivent. Sinon, le projectile se perd dans les airs ou s'enfonce dans le sol sans dommage.

DÉTERMINATION DES DOMMAGES

Une baliste est une arme puissante dont les traits peuvent empaler plusieurs rangs de troupes, transperçant les combattants les uns après les autres. Si vous touchez, résolvez les dommages sur la cible en utilisant la Force totale de la machine qui est de 6. Si la figurine est tuée, le trait continue et touche la figurine située juste derrière dans le second rang, avec une Force de 5. Si le combattant du second rang est également tué, celui du troisième rang est à son tour touché avec une Force de 4. Continuez en soustrayant -1 à la Force par rang traversé.

Une figurine blessée par un trait de baliste ne subit pas une, mais 1D3 blessures, ce qui signifie que même les grands monstres peuvent être gravement blessés ou tués par le tir de l'une de ces redoutables machines. Les sauvegardes d'armures ne sont pas permises car le projectile est tellement rapide et meurtrier que toute armure est transpercée avec celui qui la porte. Puisqu'aucune sauvegarde d'armure n'est permise, une figurine ne possédant qu'un Point de Vie est tuée si elle est blessée, il est dans ce cas inutile de lancer le D3 pour déterminer le nombre de Points de Vie perdus. N'oubliez pas que les sauvegardes invulnérables fonctionnent normalement contre les tirs de balistes.

PROFILS

La baliste projette un gigantesque trait acéré qui provoque des dommages considérables. Le tableau ci-dessous vous les détaille.

Portée	Force	Dommages	Sauvegarde
48 ps	6 -1 par rang	D3	Aucune.

Une baliste est faite de bois et de métal. Comme une créature, elle possède un profil avec une valeur d'Endurance et un certain nombre de Points de Vie.

La caractéristique Mouvement est la vitesse à laquelle se déplace la baliste si elle dispose de tous ses servants et est munie de roues. Une machine sans roues ne peut pas être déplacée. Si des servants sont tués, la vitesse de déplacement est réduite en proportion. Une

baliste ne peut pas se déplacer et tirer dans le même tour, sauf pour faire face à sa cible.

Mouvement	Endurance	Structure
Equipage	7	3

PERTE D'ÉQUIPAGE

Certaines balistes ont un équipage de deux servants. Si l'un d'eux meurt, l'autre est juste suffisant pour assurer une manœuvre normale de la machine. Si l'équipage est plus important, la perte d'un second servant réduit la cadence de tir à un tour sur deux, comme pour une catapulte ou un canon.

RÉCAPITULATIF DES BALISTES

1) Orientez la baliste et faites un jet pour toucher.
2) Résolvez les dommages avec une Force de 6. Aucune sauvegarde d'armure n'est possible.
3) Si la cible est détruite, faites un jet de dommages pour le deuxième rang avec une Force de 5.
4) Continuez les jets de dommages jusqu'à ce que vous ne parveniez pas à tuer la cible ou que l'unité n'ait pas davantage de rangs.
5) Déduisez -1 à la Force de l'attaque pour chaque rang que le projectile traverse.

AUTRES MACHINES

Les catapultes, les balistes et les canons sont communs à plusieurs armées, mais il existe en plus de nombreuses autres machines de guerre plus étranges réservées à certaines armées spécifiques. Elles sont décrites dans les livres d'armées de Warhammer avec leurs règles spéciales. Parmi ces machines de guerre particulières, on trouve par exemple le fameux Canon à Flammes qui crache un terrifiant un jet de feu, les Canons-Orgues, aussi dévastateurs que redoutés, ou encore le terrible Lance-Feu des skavens.

Certaines de ces machines de guerres sont tellement particulières qu'elles nécessitent de toutes nouvelles règles, alors que d'autres sont similaires à celles décrites dans ce chapitre, car elles sont composées d'une machine et d'un équipage de servants. En général, un tir contre ces machines est réparti aléatoirement entre la machine et les servants, comme pour un tir sur une catapulte, un canon ou une baliste. De même, lors d'un corps à corps contre ces machines, on applique les mêmes règles que pour une catapulte, un canon ou une baliste. Les exceptions à cette procédure figurent avec les règles spéciales dans chaque livre d'armée.

CHARS

Les chars sont capables de charger au beau milieu des unités ennemies et de les faucher comme du blé mûr à l'aide de leurs roues à faux. La plupart des chars sont tirés par au moins deux créatures : ce sont normalement des chevaux, mais de nombreuses races du monde de Warhammer emploient des créatures bien plus puissantes et dangereuses. Les gobelins, par exemple, attellent de féroces Loups Géants à leurs chars tandis que les orques préfèrent la brutalité des Sangliers de Combat. Les chars des elfes noirs sont quant à eux tirés par d'effrayants Sang-Froid reptiliens.

LES FIGURINES DE CHARS

Le char, son équipage et l'attelage sont considérés comme une seule figurine, de la même manière qu'un personnage chevauchant un monstre. Les chars se déplacent et combattent de la même manière que les personnages ou les grands monstres. Chaque char est en fait une unité ne comportant qu'une seule figurine. Notez cependant que les sorts permettant de déplacer les figurines individuelles ne peuvent pas être utilisés sur des chars car cela rendrait ces derniers beaucoup trop puissants.

Les chars possèdent des caractéristiques séparées pour le châssis, les attelages et les équipages. Certaines caractéristiques ne sont pas inclues car elles ne sont jamais utilisées.

EXEMPLES DE CHARS

Char Gobelin

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	–	–	–	5	4	3	–	–	–
Equipage	–	2	3	3	–	–	2	1	6
Loups géants	9	3	–	3	–	–	3	1	–

Sauvegarde d'Armure : 5+

Char de Tiranoc

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	–	–	–	5	4	4	–	–	–
Equipage	–	5	4	3	–	–	5	1	8
Coursiers Elfiques	9	3	–	3	–	–	4	1	–

Sauvegarde d'Armure : 5+

Char Homme-Bête

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	–	–	–	5	5	5	–	–	–
Equipage	–	4	3	3	–	–	3	1	7
Sanglebouc	7	3	–	4	–	–	2	1	–

Sauvegarde d'Armure : 4+

UNITÉS DE CHARS

Certaines armées, notamment celles des Rois des Tombes, peuvent regrouper plusieurs chars dans une seule unité. Cette dernière est considérée comme une unité de cavalerie, bien qu'elle ne puisse jamais bénéficier d'un bonus de rangs. Lorsque les chars peuvent être groupés en unités, cela est précisé dans leur liste d'armée.

Si un char possède un étendard à bord, il bénéficie du bonus au corps à corps (+1 en résultat de combat). S'il s'agit d'une bannière magique, tous les effets s'appliquent de la manière habituelle.

MOUVEMENT DES CHARS

Un char se déplace à la même vitesse que les créatures qui le tractent. Les chars du Vieux Monde sont de pesantes machines de guerre, ils ne peuvent jamais effectuer de marche forcée mais doublent leur Mouvement en charge comme toute autre unité. Lorsque vous déplacez une figurine de char, mesurez simplement la distance et effectuez le mouvement. Les réorientations ou les roues ne sont pas nécessaires, mais les chars ont tout de même besoin d'une ligne de vue pour charger. En fait, les chars peuvent tourner dans n'importe quelle direction sans pénalité de mouvement.

Un char est tiré par au moins deux créatures, dont les caractéristiques sont données dans la liste d'armée, car elles affectent la vitesse du char et sa façon de combattre au corps à corps.

OBSTACLES ET TERRAIN

Les chars ne peuvent pas traverser les obstacles ou les terrains difficiles, sauf les rivières par un pont ou un gué. Un char contraint d'entrer sur un terrain qu'il ne peut normalement pas traverser risque de casser ses roues, d'être embourbé ou de percuter un mur. Si les circonstances l'y obligent malgré tout, il subit 1D6 touches de Force 6 considérées comme des touches de corps à corps dirigées contre le char . Les chars doivent parfois traverser des obstacles ou des terrains difficiles contre leur gré, s'ils doivent fuir un combat par exemple. Ils ne peuvent pas charger à travers un obstacle.

CC DU CHAR

Les chars n'ont pas de Capacité de Combat. Lorsqu'ils combattent en corps à corps, l'ennemi compare sa CC avec celle de l'équipage du char. Si les membres d'équipage du char ont des CC différentes, c'est la meilleure qui est prise en compte.

TIRER SUR UN CHAR

Lorsque vous voulez tirer sur un char, traitez-le comme n'importe quelle unité. Une de vos unités peut le choisir pour cible et toute l'unité doit tirer dessus. Faites vos jets pour toucher et pour blesser comme s'il s'agissait de troupes. Toutes les blessures infligées à la cible sont dirigées globalement sur le char, à moins qu'un personnage ne s'y trouve (voir Personnages sur Chars). Certains chars sont de grandes cibles et vous bénéficiez donc d'un bonus de +1 pour les toucher lorsque vous tirez dessus. Cela est précisé dans la description si c'est le cas.

CHARS DÉTRUITS ET TOUCHES DE GRANDE FORCE

Comme n'importe quelle autre créature, un char peut subir un certain nombre de blessures avant être détruit. Effectuez normalement les jets pour toucher et les éventuelles sauvegardes (voir ci-dessous pour les détails). Un char possède un certain nombre de Points de Vie qui représentent le char lui-même, son équipage et son attelage. Lorsqu'un char perd son dernier Point de Vie, retirez la figurine.

Si un char est touché et blessé par une attaque de Force 7 ou plus, il est automatiquement détruit, aucune sauvegarde n'est alors permise, car même le char le plus résistant peut aisément être disloqué par un boulet de canon !

Si un char est détruit, tout l'équipage est automatiquement tué et les éventuels personnages (voir ci-dessous) subissent une touche de Force 5. S'ils survivent, ils peuvent continuer à combattre à pied et sont placés à moins de 2 ps de l'endroit où se trouvait le char au moment de sa destruction. Si le char était engagé en corps à corps, les personnages survivants continueront à combattre à pied pour la suite du corps à corps.

SAUVEGARDES DES CHARS

La plupart des chars ont une sauvegarde d'armure en raison de leur robustesse et de la protection qu'ils offrent à leur équipage. Les listes d'armées indiquent la valeur de chaque char.

PERSONNAGES SUR CHARS

Les personnages peuvent monter sur un char un peu de la même manière que sur un monstre. Lors du tir sur un char, les touches sont réparties aléatoirement entre le personnage et le char lui-même. Lancez 1D6. Sur un résultat de 6 c'est le personnage qui est touché. Déterminez normalement les dommages, à ceci près que le personnage peut soit bénéficier d'un bonus de sauvegarde de +2 pour être monté sur un char, soit utiliser la sauvegarde de son char, en choisissant l'option la plus avantageuse pour lui.

Au corps à corps, l'ennemi peut choisir de frapper le char ou le personnage qui s'y trouve (voir au verso).

ATTAQUES DU CHAR

Les chars sont des machines pesantes aux charges dévastatrices. De plus, l'équipage et les créatures de l'attelage peuvent aussi attaquer, ce qui les rend extrêmement dangereux lorsqu'ils chargent.

IMPACT

Lorsqu'un char charge une unité, il provoque 1D6 touches automatiques de sa propre Force, plus 1 touche supplémentaire s'il est équipé de roues à faux. Ces touches d'impact sont infligées avant le début du corps à corps et comptent de la manière habituelle pour le résultat de combat. Retirez les pertes éventuelles comme indiqué dans le chapitre Corps à Corps. Les figurines tuées ne pourront pas répliquer, comme si elles avaient été tuées au corps à corps avant d'avoir pu frapper.

Le char est surtout dangereux en charge, il est donc vital qu'il ne soit pas débordé ou chargé par l'ennemi. Les chars ainsi attaqués ne bénéficient pas de l'impact de la charge et peuvent facilement être vaincus.

Les touches d'impact sont dirigées contre les troupes de base et non contre les personnages de l'unité (y compris les champions). Si un char charge un personnage indépendant, les touches d'impact sont évidemment effectuées contre lui. Dans les autres cas, on considère que le personnage est assez malin pour avoir esquivé la charge destructrice du char.

Si un char charge un personnage sur monstre ou sur un autre char, les touches d'impact n'affectent jamais le personnage lui-même, mais toujours le char ou la monture. L'équipage et l'attelage peuvent frapper le personnage normalement.

ATTAQUES DE L'ÉQUIPAGE

Les membres d'équipage du char peuvent combattre un ennemi en contact frontal, latéral ou arrière. Ils frappent dans l'ordre normal d'Initiative et attaquent lors des charges comme n'importe quels guerriers. Tous les membres d'équipage (généralement deux) peuvent frapper, y compris le conducteur.

Les chars et les équipages peuvent aussi utiliser leurs armes de tir lors de la phase de tir (à moins d'être déjà engagés au corps à corps) avec cependant une pénalité de -1 pour toucher si le char s'est déplacé.

ATTAQUES DE L'ATTELAGE

Les créatures tirant le char peuvent combattre si elles possèdent leurs propres attaques, comme les Loups Géants par exemple. Elles ne peuvent cependant attaquer que les ennemis se trouvant juste devant elles car elles sont gênées par les harnais et les rênes. Résolvez les attaques par ordre d'Initiative, bien qu'elles frappent en premier lors des charges, comme n'importe quelles autres troupes.

ATTAQUER UN CHAR AU CORPS A CORPS

Il est possible de frapper soit le char (cela comprend l'équipage et l'attelage), soit le personnage qui s'y trouve (s'il y en a un). Les personnages bénéficient d'un bonus de sauvegarde de +2 grâce à la protection du char, ou peuvent utiliser la sauvegarde du char lui-même si elle est meilleure. A part cela, tous les combats contre les personnages sur char se déroulent normalement. Résolvez les attaques au corps à corps contre les chars de la même manière qu'au tir (sauf que les jets pour toucher dépendent de votre CC et de la meilleure CC de l'équipage), puis notez les blessures éventuelles.

DÉFIS DE CHAR

Un personnage dans un char peut lancer ou relever un défi. On considère alors qu'il descend de son char et le défi se déroule comme s'il était à pied. Les touches d'impact du char sont faites contre l'unité, pas contre le personnage, comme les attaques de l'attelage et du reste de l'équipage, qui ne prennent pas part au défi. C'est seulement lorsque le personnage adverse est seul que les touches d'impact et les attaques de l'équipage sont dirigées contre lui.

FUITES ET POURSUITES

Les chars fuient et poursuivent comme des troupes ordinaires. S'ils sont démoralisés en corps à corps et forcés à fuir, ils se déplacent de 2 ou 3D6 ps selon leur valeur de Mouvement et sont détruits s'ils sont rattrapés. Les chars poursuivent l'ennemi à la même vitesse et le détruiront s'ils le rattrapent.

POINTS DE VICTOIRE

Chaque char détruit rapporte des points de victoire. Calculez les points de victoire à part pour les personnages se trouvant sur un char.

AMÉLIORATIONS DE CHAR

Comme l'indiquent les livres d'armées de Warhammer, certains chars peuvent recevoir des améliorations, dont voici quelques exemples :

Récapitulatif des Améliorations

AMÉLIORATION	EFFET
Servant Supplémentaire	+1 Attaque pour l'équipage par servant supplémentaire.
Monture Supplémentaire	+1 attaque de monture par monture supplémentaire.
Roues à Faux	+1 touche d'impact.

BATIMENTS

Les bâtiments constituent des éléments de décor intéressants. Ils présentent un intérêt aussi bien esthétique que tactique. Les tours peuvent dominer le terrain et fournir un excellent poste de tir pour les archers, sorciers et machines de guerre. Les troupes postées dans les bâtiments sont difficiles à éliminer et peuvent défendre leur position contre un ennemi plus nombreux. Un bon général sait cependant qu'il n'est pas toujours profitable d'occuper des bâtiments, car il est facile de perdre du temps à prendre un village que l'ennemi peut ensuite ignorer ou contourner. Les joueurs doivent évaluer les options tactiques pour juger de la valeur stratégique d'un bâtiment. Il est aussi possible de les considérer tout simplement comme des terrains difficiles.

MOUVEMENTS AUTOUR ET DANS LES BATIMENTS

Les unités ne peuvent pas rester en rangs serrés pour entrer dans des bâtiments, des cours ou des fortins. Elles doivent pour ce faire se mettre en tirailleurs, comme décrit dans les règles du même nom. Bien que seules certaines troupes soient normalement autorisées à le faire, toutes les unités peuvent se mettre en tirailleurs dans et autour des bâtiments.

PÉNÉTRER DANS UN BATIMENT

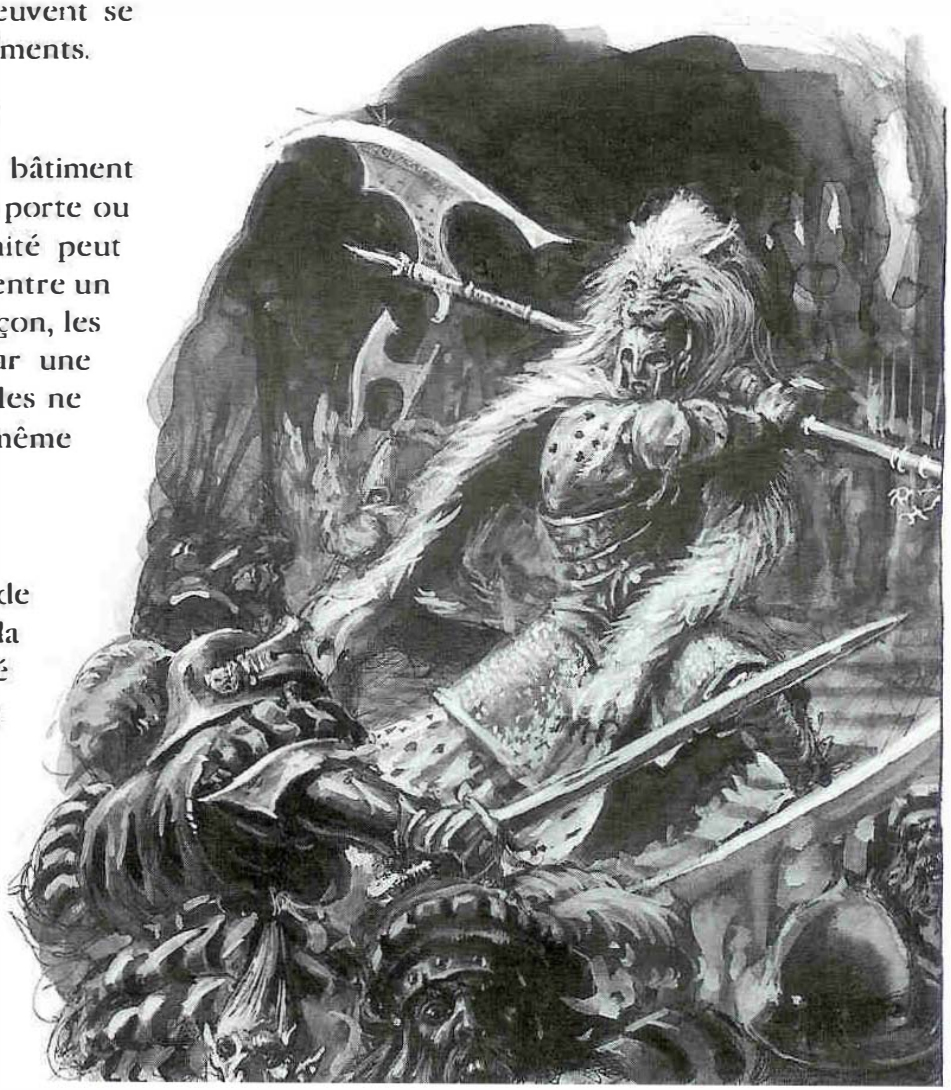
Les figurines peuvent pénétrer dans un bâtiment durant leur phase de mouvement par une porte ou une fenêtre suffisamment grande. Une unité peut être répartie entre plusieurs bâtiments, ou entre un bâtiment et la zone alentour. De la même façon, les figurines peuvent quitter un bâtiment par une porte ou une fenêtre assez grande, mais elles ne sont pas autorisées à entrer et sortir d'un même bâtiment dans le même tour.

DANS UN BATIMENT

Le nombre de figurines qu'il est possible de faire entrer dans un bâtiment dépend de la taille de ce dernier. Si votre bâtiment est doté d'un toit amovible, les figurines peuvent être placées à l'intérieur, mais la majorité des bâtiments n'est pas aussi pratique. Les joueurs doivent donc décider avant la partie du nombre de figurines que le bâtiment peut contenir. Evidemment, si une figurine est trop grosse pour entrer dans le bâtiment, elle n'en a pas le droit : un Dragon ou un Troll est trop grand pour entrer dans une maisonnette !

A moins que votre bâtiment ne possède un toit amovible, il vous faudra noter les figurines qui se trouvent à l'intérieur. Cela peut être fait de plusieurs façons, en notant cette information sur un bout de papier, puis en plaçant celui-ci en dessous ou à côté du bâtiment, par exemple. Précisez à votre adversaire les troupes pénétrant dans des bâtiments pour éviter toute confusion par la suite.

A moins que le bâtiment ne soit vraiment immense, vous n'aurez pas besoin d'y déplacer les troupes. Les figurines sont censées faire ce qu'elles veulent à l'intérieur du bâtiment, et elles peuvent tirer par toutes les fenêtres, portes et autres ouvertures. Néanmoins, si le bâtiment est vraiment grand, disons plus de 6 ps de côtés, cela peut mener à des situations déraisonnables. Si un bâtiment fait 24ps de long par exemple, il serait ridicule de permettre à une figurine d'aller d'un bout à l'autre en un seul tour. Si vous employez de tels bâtiments, vous devez soit les construire de façon à ce que les figurines puissent être placées à l'intérieur, soit noter les mouvements au moyen de cartes ou de plans, en précisant l'endroit où se trouvent les figurines à chaque tour.



TIR DANS UN BATIMENT

Les figurines dans les bâtiments peuvent tirer par les meurtrières, les fenêtres, les portes ou autres ouvertures. Deux figurines au maximum peuvent tirer par la même ouverture. Les figurines situées sur des toits plats, balcons et autres endroits similaires peuvent également tirer. Les troupes occupant un bâtiment ne sont pas obligées de tirer sur la même cible. Elles tirent comme des personnages et peuvent donc choisir n'importe quelle cible.

Les figurines qui ont tiré par une fenêtre ou par une autre ouverture durant leur tour peuvent se faire tirer dessus par l'ennemi durant le tour adverse. Les figurines situées dans un bâtiment bénéficient d'un couvert lourd (-2 pour toucher) en plus d'être en formation de tirailleurs (un autre -1 pour toucher).

COMBAT DANS UN BATIMENT

Une unité désirant attaquer un bâtiment tenu par l'ennemi doit adopter une formation en tirailleurs pour passer par les fenêtres et les portes. Ceci est automatique dès que la charge est déclarée. Les attaquants passent par les portes ou les ouvertures du rez-de-chaussée, mais doivent s'arrêter s'il y a un défenseur à l'entrée.

Un maximum de deux figurines par camp peuvent s'affronter à travers une fenêtre ou une porte. Les défenseurs bénéficient de la règle des obstacles et les attaquants doivent donc obtenir des 6 pour toucher quelle que soit leur Capacité de Combat (CC), jusqu'à ce qu'ils gagnent un tour de combat.

Lorsque les deux camps possèdent des troupes à l'intérieur d'un bâtiment et que les figurines ne peuvent pas être placées physiquement à l'intérieur du bâtiment lui-même, un plan ou une carte est nécessaire. Tracez un plan du bâtiment en notant la position des portes et des fenêtres, puis placez-le aussi près de la table que possible. Le défenseur place ses figurines sur le plan et les attaquants sont transférés dès qu'ils entrent dans le bâtiment. Les mouvements et les combats peuvent être résolus sur le plan et les figurines sont replacées sur la table dès qu'elles ont quitté le bâtiment.

DESTRUCTION

Les bâtiments sont solides mais pas indestructibles. Pour représenter ceci, les bâtiments sont dotés d'une Endurance et de Points de Vie, comme d'autres constructions, telles les machines de guerre et les chars. Parler de Points de Vie n'est pas très approprié dans ce contexte, aussi parlerons-nous de Points de Structure à la place. Mais n'oubliez pas que Points de Vie et Points de Structure sont une seule et même chose.

GRANDS BATIMENTS

Si un bâtiment est très grand, il ne serait pas très réaliste de pouvoir le détruire d'un seul coup. Il peut s'avérer préférable de diviser un grand bâtiment en plusieurs portions et de les gérer séparément. Par exemple, le manoir d'un seigneur peut avoir un corps principal et deux ailes. Il peut être divisé en trois parties pour la comptabilisation des dommages.

DOMMAGES SUR LES BATIMENTS

Le tableau ci-dessous décrit différents bâtiments et propose des valeurs d'Endurance et de Points de Structure. Comme la plupart des joueurs fabriquent leurs propres bâtiments, vous pouvez adapter les caractéristiques à l'apparence si vous le voulez.

Tableau des Bâtiments

Type de bâtiment	Endurance	Pts de Str.
Hutte de paille, de terre, petite cabane en bois, remise.	5	2
Maison en bois, en briques, cabane en rondins.	7	5
Maison en pierre.	9	5
Tour de pierre, fortifications.	10	10
Porte lourdement renforcée.	6	1
Portail de forteresse.	8	5

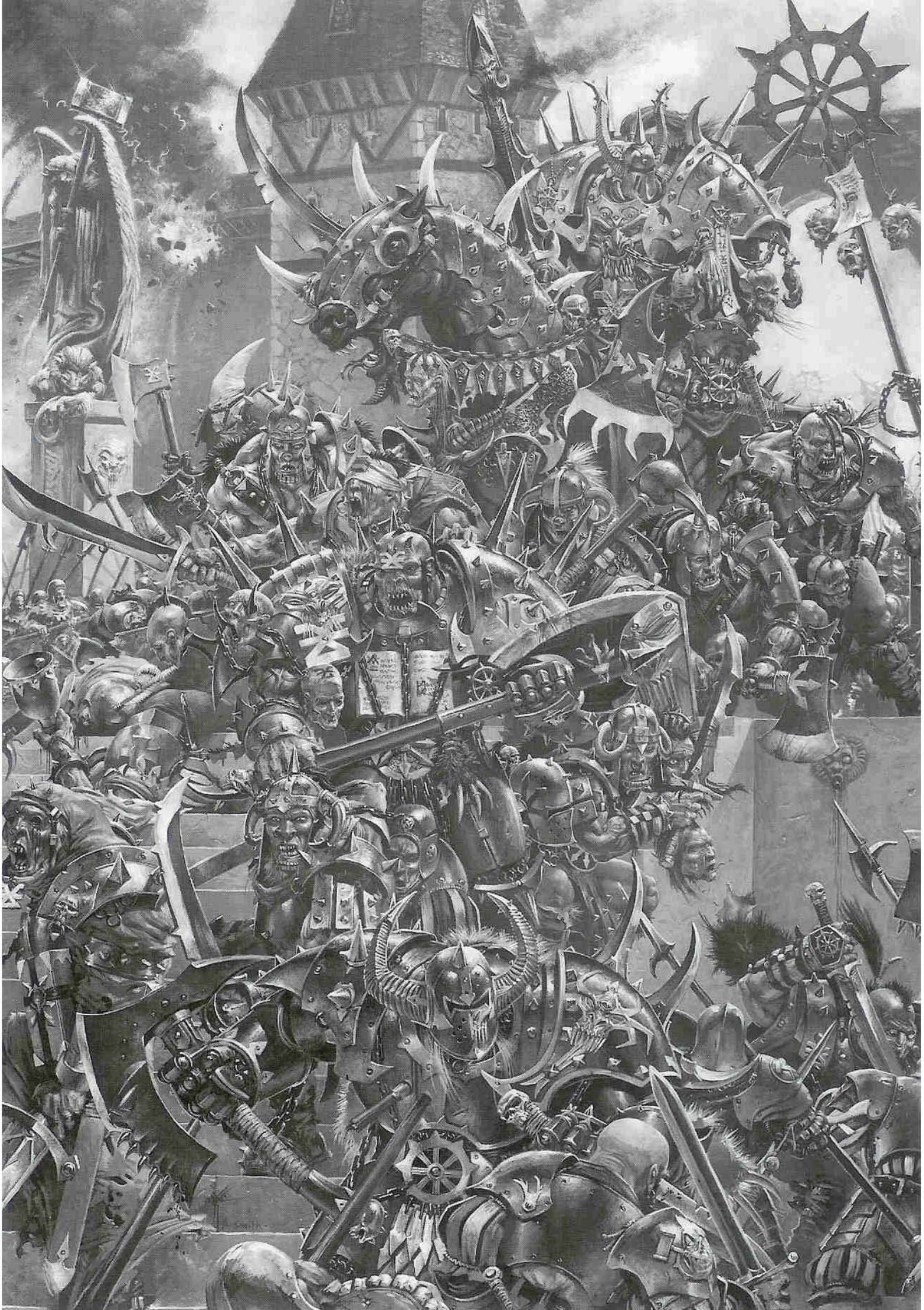
Si un bâtiment perd tous ses Points de Structure, il s'effondre. Les figurines se trouvant à l'intérieur d'un bâtiment qui s'effondre doivent réussir un jet de sauvegarde d'armure ou être ensevelies et mourir. Les figurines qui réussissent leur sauvegarde d'armure peuvent être déplacées à l'extérieur du bâtiment.

En plus des bâtiments proprement dits, nous avons inclus des valeurs pour les portes renforcées et les portails de forteresse, si vous désirez jouer des parties où les défenseurs sont à l'abri de remparts que les attaquants s'efforcent d'abattre. On considère que les portes normales n'offrent aucune défense valable.

ET FINALEMENT...

Ce chapitre contient essentiellement des suggestions et des idées, plutôt que des règles strictes car il nous est impossible d'imaginer le genre de décor dont vous disposerez ou que vous construirez pour vos batailles. Les joueurs ambitieux peuvent vouloir construire une ville entière, avec temples et maisons, tours et palais, et dieu sait quoi encore !

Si vous réalisez vos propres bâtiments, vous voudrez sûrement y incorporer des détails intéressants comme des escaliers, des terrasses, des passerelles, des balcons, etc. Par exemple, un escalier tortueux peut prendre un tour entier à être escaladé, un couloir étroit peut ne permettre le passage que de quatre figurines par tour, etc. Tout ceci est laissé à votre entière appréciation.



Alors grandit la renommée
De Sigmar, porteur du marteau
Du haut roi des nains.
Sigmar le chef suprême,
Grand souverain des Unberogens,
Et de tous les clans de l'humanité.
Sauf des Teutogens:
Qui diable est ce Sigmar?
Déclarons-lui la guerre!
Les hommes s'entre-tuent, oubliant les orques.
Mais les dieux n'étaient point d'accord
Vainqueur sera Sigmar. Unis seront les clans.
Que l'humanité trouve son chef.
Ainsi fut vaincu le chef Teutogen.
Sigmar, seigneur de tous les clans,
Souverain de l'humanité.

MAGIE

Magie
Listes des Sorts
Objets Magiques

MAGIE

Cette section introduit les grands sorciers, les sortilèges et les objets enchantés. Dans le monde de Warhammer, la magie est une réalité, à la fois redoutée et respectée. Seuls les êtres possédant une forte puissance mentale et physique peuvent cultiver l'espoir de plier la magie à leur volonté. Des individus moins solides seraient instantanément détruits, leur esprit déchiqueté par les énergies libérées et leur âme entraînée dans une obscure dimension par des démons ricanants. Même le plus accompli des sorciers chemine dans un fragile équilibre entre le pouvoir ultime et la damnation éternelle.

Les pages qui suivent vous apprendront beaucoup sur le fonctionnement de la magie dans le monde de Warhammer, sur les différents types de sorts et sur les dangers inhérents à la manipulation de forces occultes. Mais avant de commencer, il convient de s'assurer que vous êtes convenablement préparés !

SORCIERS

Dans le jeu Warhammer, les figurines capables de lancer des sorts sont communément appelées des sorciers. Certaines races leur donnent des noms différents, mais tous sont considérés comme des types de sorciers. Leur utilisation dans le jeu suit les règles expliquées dans les pages qui suivent.

SORTS

Les sorciers peuvent lancer des sorts durant la phase de magie du joueur. Ils peuvent avoir un grand pouvoir de destruction ou de protection, mais aussi conférer des aptitudes spéciales à eux-mêmes ou à leurs amis. Une liste détaillée des sorts est donnée plus loin.

Loin au nord, au-delà des frontières de la raison et des lois de la nature, se dresse le portail brisé des Anciens, vomissant ténèbres et matière mutagène brute du Chaos. Cette plaie béante est une déchirure dans le tissu de la réalité, un passage vers une autre dimension. Le portail en ruines ressemble à un immense anneau entouré de machines en pierre, à côté duquel même les montagnes paraissent minuscules. Il est couvert de runes d'une inimaginable puissance qui brillent dans le l'obscurité et dont les formes dansantes altèrent la réalité. Des profondeurs du portail jaillissent les vents magiques et les nuages de poussière de Malepierre mutagènes.

Certaines races possèdent leur propre type de sorts qu'elles utilisent à la place de ceux qui sont donnés dans ce livre. Leur nombre considérable ne permet pas de les détailler ici, mais seul un joueur possédant l'armée correspondante en aura l'utilité. Ils sont donc inclus dans le livre d'armée de chaque race.

OBJETS MAGIQUES

Un objet magique est un artefact ou un appareil contenant de la magie. Ils sont très rares dans le monde de Warhammer et sont souvent transmis de génération en génération par les familles nobles ou de puissantes castes de magiciens. Les rois et les seigneurs du Vieux Monde possèdent de nombreux objets de nature magique, mais par prudence, ils ne les utilisent qu'en tout dernier recours.

Vous trouverez dans ce livre une courte liste d'objets magiques. Ce sont des objets d'un type assez commun, que tout enchanteur digne de ce nom peut fabriquer et reproduire. La plupart des objets magiques sont cependant uniques et leur nature est étroitement liée à la race qui les a manufacturés. Vous trouverez de nombreux autres objets magiques spécifiques à chaque race dans les livres d'armée Warhammer.

NIVEAUX DE SORCELLERIE

Il n'existe pas deux sorciers aux connaissances et aux pouvoirs identiques, mais ils sont classés pour le jeu en quatre catégories de puissance appelées **Niveaux**.

Niveau 1 : Il s'agit des sorciers de base, bien qu'ils soient déjà des lanceurs de sorts accomplis.

Niveau 2 : Ce sont des lanceurs de sorts expérimentés dont les pouvoirs sont sensiblement plus grands que ceux des sorciers du premier niveau.

Niveau 3 : Ce sont de grands sorciers que l'on ne voit que rarement sur un champ de bataille, sauf dans les situations d'extrême importance.

Niveau 4 : Les Sorciers du quatrième niveau sont les plus puissants de tous. Ce sont les équivalents des rois dans le royaume de la magie.

Plus le niveau d'un sorcier est élevé, plus il est apte à extirper de la puissance des vents magiques, soit pour son propre usage, soit pour celui de ses pairs jeteurs de sorts.

Chaque sorcier débute le jeu avec un sort par niveau de magie. La détermination de ces sorts est décrite plus loin. Pour l'instant, contentez-vous de savoir que les sorciers du premier niveau ont un sort, que ceux du deuxième niveau en ont deux, et ainsi de suite.

LANCER DES SORTS

Durant la phase de magie, juste après celle de mouvement, chaque sorcier du joueur peut tenter de lancer une fois chacun de ses sorts. Pour ce faire, le joueur doit lancer des dés, dont il ne dispose qu'en nombre limité, ce qui restreint ses possibilités. Les sorciers morts ou en fuite ne peuvent pas lancer de sorts.

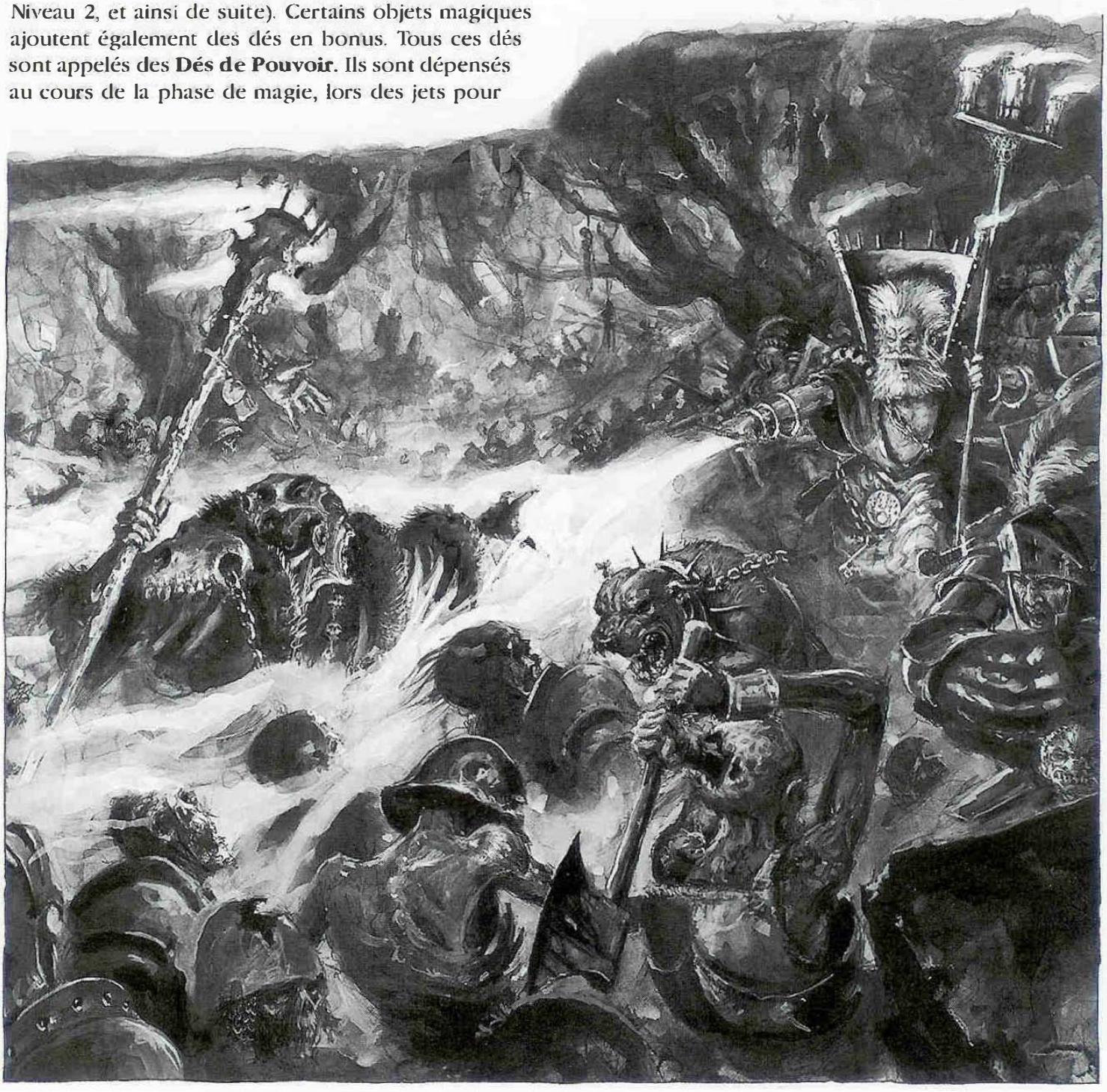
Les sorciers ne peuvent pas lancer de sorts sur des unités engagées au corps à corps, sauf si la description du sort l'indique clairement.

DÉS DE POUVOIR

Au début de la phase de magie, le joueur dont c'est le tour dispose de deux dés de base, plus un dé par niveau de sorcier dans son armée (un dé pour chaque sorcier du Niveau 1, deux dés pour chaque sorcier du Niveau 2, et ainsi de suite). Certains objets magiques ajoutent également des dés en bonus. Tous ces dés sont appelés des **Dés de Pouvoir.** Ils sont dépensés au cours de la phase de magie, lors des jets pour lancer les sorts, il est donc important que tous les Dés de Pouvoir soient placés en évidence devant le joueur, dans un bol ou une boîte, n'importe quoi permettant de ne pas les mélanger avec les autres dés du jeu. Les joueurs peuvent aussi utiliser des dés de couleur pour représenter les Dés de Pouvoir. Les sorciers en fuite ou morts ne génèrent pas de Dés de Puissance.

Tableau des Dés de Pouvoir

NIVEAU	DES DE POUVOIR
Base	2
Par sorcier de Niveau 1	+1
Par sorcier de Niveau 2	+2
Par sorcier de Niveau 3	+3
Par sorcier de Niveau 4	+4



DES DE DISSIPATION

Pendant que l'un des joueurs rassemble ses Dés de Pouvoir, l'autre fait de même avec des Dés de Dissipation. Pour ce faire, il prend deux dés (quatre dans le cas d'une armée de nains) et y ajoute un dé pour chaque sorcier du premier et deuxième niveau, Maître des Runes ou Seigneur des Runes (quel que soit le niveau de ces derniers) présents dans son armée, et deux dés pour chaque Sorcier du troisième ou quatrième niveau. A l'instar des Dés de Pouvoir, certains objets magiques permettent d'en accroître le nombre. Placez les Dés de Dissipation dans un bol ou autre endroit permettant de ne pas les mélanger avec les autres dés. Les Dés de Dissipation sont dépensés au cours de la phase de magie pour tenter d'annuler les effets de sorts adverses. Les sorciers morts ou en fuite ne génèrent bien sûr aucun Dé de Dissipation.

Tableau des Dés de Dissipation

NIVEAU	DES DE DISSIPATION
Base	2
Par sorcier du Niveau 1	+1
Par sorcier du Niveau 2	+1
Par sorcier du Niveau 3	+2
Par sorcier du Niveau 4	+2

Une fois que les joueurs ont rassemblé devant eux le nombre approprié de Dés de Pouvoir ou de Dissipation, celui dont c'est le tour peut commencer à lancer ses sorts pour cette phase de magie.

LANCER UN SORT

Le sorcier annonce lequel de ses sorts il veut lancer et désigne la cible visée.

Chaque sort possède une valeur de lancer allant d'un minimum de 3 jusqu'à un maximum de 15. Lorsqu'un sorcier tente de lancer un sort, le joueur peut jeter un certain nombre de Dés de Pouvoir, jusqu'à concurrence de la limite indiquée dans le tableau ci-dessous. Par exemple, un sorcier du premier niveau peut lancer au maximum deux dés pour tenter de lancer un de ses sorts. Cumulez tous les Dés de Pouvoir jetés pour obtenir le résultat.

Exemple : Si un dé donne un 4, le résultat est 4, si deux dés donnent un 4 et un 6, le résultat est 10, si trois dés donnent 3, 5 et 6 le résultat est 14.

Tableau de Lancement de Sorts

Niveau du Sorcier	Nombre maximum de Dés de Pouvoir jetés pour lancer un même sort
1	2
2	3
3	4
4	5

Le sort est lancé avec succès si le résultat est supérieur ou égal à sa valeur de lancement. S'il y est inférieur, le sort n'est pas lancé. Dans les deux cas, les dés utilisés sont "dépensés" et retirés de la pile de Dés de Pouvoir. Plus vous jetez de dés, plus vous avez de chances de lancer votre sort avec succès, mais cela réduit aussi le nombre de Dés de Pouvoir restant, et donc vos chances de lancer d'autres sorts par la suite.

L'adversaire peut tenter de dissiper un sort lancé avec succès. Il jette pour cela autant de Dés de Dissipation qu'il le désire et compare la somme des résultats avec le score obtenu par le lanceur de sorts. Si le total des Dés de Dissipation est supérieur ou égal à celui des Dés de Pouvoir, le sort est dissipé et n'a aucun effet. Les Dés de Dissipation utilisés sont perdus, ce qui diminue les chances de pouvoir annuler d'autres sorts.

3 MINIMUM POUR LANCER

Même le plus puissant des sorciers ne peut pas réussir à lancer un sort si le total des Dés de Pouvoir est inférieur à 3. Un résultat de 1 ou 2 est toujours un échec, en dépit des modificateurs de quelque sorte que ce soit, provenant d'un objet magique ou autre. Lorsque vous jetez les dés pour lancer un sort, un résultat de 1 ou 2 est systématiquement un échec.

FIASCO ET POUVOIR IRRESISTIBLE

Nous avons vu que les sorts sont lancés en obtenant un résultat supérieur ou égal à la valeur de lancement requise. De plus, les sorciers tentant de lancer des sorts sont soumis à deux règles spéciales : il s'agit du **Fiasco** et du **Pouvoir Irrésistible**.

Si un joueur obtient au moins deux 1 lorsqu'il tente de lancer un sort, c'est un Fiasco. Le sort est automatiquement raté, quel que soit le résultat total. Quelque chose s'est vraiment mal passé. Consultez le tableau des Fiascos pour connaître le sort peu enviable de votre sorcier.

Par contre, si un joueur obtient au moins deux 6 naturels lorsqu'il tente de lancer son sort, celui-ci est lancé avec un Pouvoir Irrésistible. L'ennemi ne peut pas tenter de l'annuler, comme décrit ci-dessous.

Vous aurez remarqué que les chances d'obtenir un Fiasco ou un Pouvoir Irrésistible augmentent avec le nombre de dés lancés. Telle est la nature de la magie ! Si un Fiasco survient en même temps qu'un Pouvoir Irrésistible (si le joueur lance quatre dés et obtient deux 1 et deux 6 par exemple), c'est toujours le Fiasco qui prime sur le Pouvoir Irrésistible.

Pour les Fiascos et les Pouvoirs Irrésistibles, ce sont les résultats "naturels" des dés qui sont pris en compte, sans les éventuels bonus et avant les relances d'objets magiques. Une relance ne peut en aucun cas empêcher un Fiasco, ni avoir pour conséquence qu'un sort soit lancé avec un Pouvoir Irrésistible.

DISSIPER UN SORT

Comparé à notre monde, celui de Warhammer regorge littéralement de magie. Tout y est imprégné par la magie : les roches du sol, les eaux qui irriguent les arbres et même l'air sont saturés de magie. Rien d'étonnant à ce que les créatures qui y vivent aient développé une certaine résistance naturelle à la magie : leurs corps et leurs esprits résistent à son influence. Si tel n'était pas le cas, tout ce qui vit aurait depuis longtemps été transmuté de la plus horrible façon, et le Vieux Monde serait intégralement recouvert de monstruosités tentaculaires et visqueuses.

Les **Jets de Dissipation** représentent cette capacité naturelle à repousser l'influence de la magie. Après le lancement d'un sort par un joueur, son adversaire peut immédiatement tenter de le dissiper en utilisant n'importe quel nombre de Dés de Dissipation. Certains objets magiques autorisent une deuxième tentative, ou une relance, mais cela reste exceptionnel. Dans des circonstances normales, vous n'avez droit qu'à une seule tentative de dissipation. Notez que peu importe qui ou quoi lance ou subit un sort, ce dernier peut toujours être dissipé.

De plus, certains objets magiques peuvent améliorer le résultat. Vous pouvez pour ce faire en combiner autant que vous voulez, mais le joueur doit annoncer les objets magiques utilisés **avant** de jeter ses Dés de Dissipation. Il est interdit de jeter les dés, puis de décider d'utiliser un objet magique. La plupart ne peuvent être utilisés qu'un nombre limité de fois, voire une seule, et il est donc important de dire si vous en utilisez un ou non avant de jeter les dés.

Pour dissiper un sort, le joueur doit obtenir un résultat supérieur ou égal à celui que l'adversaire a obtenu pour le lancer. Par exemple, si le lanceur du sort a utilisé quatre dés qui ont donné un résultat de 20, son adversaire doit obtenir 20 ou plus avec ses Dés de Dissipation pour annuler le sort.

Le bruit des bottes naines résonnait dans la vallée alors que la colonne interminable de Longues Barbes, de Marteliers et de Brisefers marchait au rythme martial des tambours et au son des cors de guerre. Au-dessus, sur les crêtes, de sombres silhouettes passaient d'ombre en ombre. Les Eclaireurs elfes noirs communiquaient entre eux en sifflant comme des oiseaux pour indiquer la lente progression de l'armée du Roi nain. Ils pouvaient à présent distinguer ce dernier, juché sur son trône que portaient quatre rudes vétérans nains. Un hurlement strident se répercuta entre les montagnes au moment où la colonne naine atteignait le centre de la passe.

Au sommet du Mont Sanglant, Morgir sourit sinistrement à son second, Kherith.

"Accordons-leur encore quelques minutes, je veux que les rocs coupent la retraite du roi en tombant. Ils seront pris au piège comme des rats. Tes cavaliers sont-ils prêts à charger?"

"Oui, ma dame! Ils attendent dans un taillis à l'est et chargeront dès que la terre commencera à trembler."

"Le roi ne doit pas s'échapper. J'ai besoin de lui. Son sang me sera fort utile lorsque je prendrais le pouvoir à mon frère. Le sang nain est très riche m'a-t-on dit, et celui de leur Haut Roi sera de la plus grande aide pour traiter avec mon maître."

Le chevalier elfe noir ne put s'empêcher de frissonner. Il n'osait même pas imaginer ce qui pourrait bien rendre Morgir encore plus puissante. Les hurlements de ses rituels hantaient les nuits sombres autour de la tour et les voix inquiétantes des êtres qu'elle invoquait faisaient vibrer la roche noire comme un tremblement de terre.

Morgir commença à chanter en gesticulant fébrilement des mains. L'air devint sec et brûlant alors que Kherith sentait son corps se dessécher. Une aura obscure entourait à présent la sorcière, et ses bras laissaient de légères traînées d'ombre en s'agitant. Elle poussa un hurlement hideux en tirant une dague de sa ceinture et plongea celle-ci dans le corps de l'acolyte qui se trouvait à proximité. Alors que la vie de l'elfe noir s'écoulait dans l'herbe, sa maîtresse prononça l'incantation finale et le sol se mit à trembler.

Tandis que les arbres tombaient au sol autour d'eux, les chevaliers de Kherith chargèrent vers les nains. Un énorme mur de roches et de poussière s'abattit dans la vallée, apportant la mort à l'arrière-garde de l'armée naine et anéantissant le train d'artillerie dans un grand bruit de bois brisé et de métal froissé.

En hurlant de triomphe, Morgir projeta un éclair de ténèbres sur les nains horrifiés. L'énergie magique se tordait furieusement vers le sol de la vallée lorsque le sort fut soudainement dissipé. Contrariée, la sorcière ferma les yeux pour découvrir ce qui n'avait pas marché. Là, un autre sorcier! Ouvrant à nouveau les yeux, elle scruta les rangs nains et remarqua une silhouette rouge à côté du Haut Roi, un sorcier de l'Empire, du collège de Magie Flamboyante. Au moment même où elle l'apercevait, elle vit une énorme boule de feu éclater sur ses chevaliers, les jetant à terre et transformant les arbres en un infernal brasier.

Morgir éclata de rire en rassemblant sa puissance pour lancer un nouveau sort. Il lui restait encore du pouvoir à revendre, et le sang du roi nain sera sien!

DOUBLE 1 ET DOUBLE 6

Il est très difficile de contrôler les énormes énergies nécessaires pour dissiper un sort ennemi, et il n'est pas rare que quelque chose se passe mal. Comme pour le lancer de sorts, si deux Dés de Dissipation ou plus donnent des 1, la tentative de dissipation échoue automatiquement. Un jet d'au moins deux 1 est toujours un échec, quels que soient les bonus d'objets magiques, etc. Si un joueur obtient au moins deux 6 lorsqu'il tente de dissiper un sort, il y parvient automatiquement. Notez qu'un échec automatique prend le pas sur un succès automatique lorsque vous tentez de dissiper un sort.

POUVOIR IRRESISTIBLE

Comme nous l'avons déjà vu, si deux 6 ou plus sont obtenus pour lancer un sort, ce dernier est lancé avec un (prendre une voix grave et caverneuse) **Pouvoir Irrésistible** ! Un sort lancé avec un Pouvoir Irrésistible ne peut en aucun cas être dissipé, si bien qu'aucun jet de dissipation ne peut être tenté contre lui.

NAINS

La résistance à la magie des nains est légendaire, aussi disposent-ils toujours de deux Dés de Dissipation en plus. Une armée naine commence donc avec quatre dés, plus un par Maître ou Seigneur des Runes.

FIASCOS

Si un joueur obtient deux 1 ou plus en lançant les Dés de Pouvoir pour lancer un sort, c'est **très** mauvais. Quelque chose a mal tourné et le sorcier va découvrir à ses dépends quelles terribles conséquences s'abattent sur les créatures assez inconscientes pour manipuler cette puissance sombre et dangereuse qu'est la magie. C'est en lançant 2D6 sur le tableau des Fiascos ci-dessous que vous prendrez pleinement conscience des risques inhérents à la magie! Notez qu'un sort ayant fait un Fiasco n'est jamais réussi, quel que soit le résultat obtenu par le Sorcier sur les Dés de Pouvoir.

Le tableau des Fiascos ci-dessous est utilisé pour toutes les races n'en disposant pas encore dans leur livre d'armée de Warhammer. Certaines races tirent leurs pouvoirs de dieux ou de démons spécifiques, et souvent capricieux : des tableaux de Fiascos particuliers, et très dangereux, sont donc fournis pour elles dans les livres d'armée appropriés.

Tableau des Fiascos

Lancez 2D6 pendant que votre adversaire ricane sadiquement

2D6	Résultat
2	L'énergie magique accumulée explose violemment. Toutes les figurines en contact socle à socle, amies ou ennemies, subissent une touche de Force 10, de même que le sorcier ayant tenté de lancer le sort.
3	Le sorcier perd le contrôle du sort dans une explosion de sulfure multicolore, et se fait projeter à 1D6 ps dans une direction aléatoire (utilisez le dé d'artillerie pour déterminer laquelle). Il ne peut pas lancer d'autres sorts avant d'avoir pu obtenir un 6 sur 1D6 au début de sa phase de magie. S'il est projeté sur une autre figurine, il est stoppé net et toutes deux subissent une touche de Force 10. S'il est projeté sur un mur, une forêt, ou autre objet solide, il subit une touche de Force 10.
4	Le sorcier perd sa concentration et laisse s'échapper l'énergie magique. Le joueur adverse peut immédiatement lancer l'un de ses propres sorts d'une valeur de lancement inférieure ou égale. Aucun jet n'est requis : il est automatiquement lancé avec succès mais peut être dissipé par le joueur dont c'est le tour en utilisant les Dés de Pouvoir comme des Dés de Dissipation. Le joueur doit obtenir un résultat supérieur à la valeur de lancer de base du sort pour le dissiper.
5	Le sorcier est plaqué à terre par une explosion. Il ne peut ni tirer ni attaquer ce tour-ci et se fait toucher automatiquement au corps à corps. Il ne peut pas utiliser de magie, ni à ce tour-ci ni au prochain tour, mais ne subit pas d'autre conséquence.
6-7	Le sorcier perd le contrôle de son sort et lutte pour ne pas laisser échapper l'énergie magique. Il ne peut lancer aucun autre sort durant cette phase de magie.
8-9	Un immense vortex draine toute l'énergie magique. Tous les Dés de Pouvoir restant au joueur sont retirés et la phase de magie se termine immédiatement.
10	Le sorcier est brûlé par l'énergie magique et subit 1 blessure sans sauvegarde permise.
11	Ravagé par le pouvoir du Chaos, le sorcier perd une partie de sa puissance. Son niveau de sorcellerie est réduit de -1 et il ne peut plus lancer le sort au cours duquel le Fiasco est survenu pour le reste de la bataille. Si le niveau de sorcellerie du sorcier est réduit à 0, il ne peut plus lancer aucun sort pour le reste de la bataille, mais compte comme un sorcier du premier niveau lors de la détermination du nombre de Dés de Dissipation uniquement.
12	L'esprit du sorcier est ravagé par le pouvoir d'un démon hideux dont il a attiré l'attention. Le sort est lancé avec succès comme avec un Pouvoir Irrésistible, mais le Sorcier ne peut plus lancer aucun sort pour le reste de la bataille, et ne génère plus aucun Dé de Pouvoir ni Dé de Dissipation.

SORTS VISANT DES UNITES ET DES PERSONNAGES

Personnages isolés, grands monstres, machines de guerre, etc. sont considérés comme des unités, si bien que des sorts devant être dirigés contre des unités peuvent les prendre pour cible. Les personnages situés dans des unités ne peuvent pas être visés séparément, sauf si le contraire est précisé.

Si des figurines d'une unité sont affectées par un sort, celle-ci est considérée comme en étant la cible.

DISSIPATIONS NATURELLES ET DEFENSES MAGIQUES

Certaines unités sont naturellement résistantes à la magie, ou possèdent des artefacts qui les protègent des sortilèges hostiles.

Elles bénéficient invariablement de Dés de Dissipation supplémentaires pour contrer les sorts. Ils peuvent aussi être utilisés seuls : par exemple, une unité peut porter une bannière magique lui octroyant deux Dés de Dissipation. Elle peut les utiliser seuls contre un sort visant l'unité, ou en plus des Dés de Dissipation provenant des sorciers ou d'une autre source.

SORTS A GABARIT

Certains sorts utilisent l'un des gabarits fournis dans la boîte du jeu.

On considère que toutes les figurines dont le socle est totalement couvert par le gabarit sont affectées par le sort. Les figurines dont le socle n'est pas totalement couvert échappent aux effets du sort.

SORCIERS EN FUITE

Les sorciers en fuite ne peuvent pas lancer ou dissiper de sorts, et ne génèrent aucun Dés de Dissipation ou de Pouvoir. Notez que les sorciers qui se sont ralliés avant la phase de magie **peuvent** lancer et dissiper des sorts normalement. Les Dés de Dissipation peuvent être utilisés même sans sorcier dans l'armée.

SORTS RESTANT EN JEU

La plupart des sorts sont lancés instantanément et leurs effets sont immédiatement résolus. Par exemple, lorsqu'une *Boule de Feu* est lancée, elle frappe une cible et inflige des dommages. Dans ce cas, le sort n'a pas d'autre effet et ne peut pas être lancé à nouveau durant la même phase de magie.

Certains sorts durent plus longtemps. On dit qu'ils "restent en jeu" ou "durent un tour". Ils ne peuvent pas être lancés à nouveau tant qu'ils sont en jeu.

DISSIPER DES SORTS QUI RESTENT EN JEU

Lorsqu'un joueur a fini de lancer ses sorts, son adversaire peut tenter de dissiper tout sort resté en jeu (sauf s'ils ont été lancés durant cette même phase de magie) s'il lui reste des Dés de Dissipation. Il doit alors seulement battre la valeur de lancement du sort concerné, et non le résultat obtenu lorsqu'il a été lancé. De plus, il est possible de dissiper de tels sorts lors de sa propre phase de magie en utilisant des Dés de Pouvoir non dépensés comme des Dés de Dissipation. Conformez-vous aux règles données plus haut. Un sort lancé avec un Pouvoir Irrésistible est dissipable dans les tours suivants s'il reste en jeu.

Séquence de la Phase de Magie

1. LANCEMENT

Le joueur annonce que l'un de ses sorciers lance un sort. Il désigne la cible et décide combien de Dés de Pouvoir il va utiliser. Le nombre de Dés de Pouvoir utilisables est limité par le niveau du sorcier.

Pour lancer un sort avec succès, le sorcier doit obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur de lancement du sort. Additionnez les résultats des dés pour déterminer à quel point le sort sera difficile à dissiper.

Si deux dés ou plus donnent des 6, le sort est lancé avec un Pouvoir Irrésistible et ne peut pas être dissipé. Si deux dés ou plus donnent des 1, le sort est un Fiasco (consultez le tableau des Fiascos).

2. DISSIPATION

Le joueur adverse peut tenter de contrer le sort avec un ou plusieurs de ses Dés de Dissipation. Il doit obtenir un résultat supérieur ou égal à celui qui a été réalisé pour lancer le sort. Si deux dés ou plus donnent des 1, la dissipation échoue automatiquement.

3. SORT RATE OU REUSSI

Appliquez les effets du sort si c'est un succès.

4. NOUVEAU LANCEMENT

S'il lui reste des sorts et des Dés de Pouvoir, le joueur dont c'est le tour peut lancer un nouveau sort.

5. DISSIPATION DES SORTS RESTES EN JEU

Une fois les lancements terminés, l'adversaire peut dissiper tout sort resté en jeu s'il lui reste des Dés de Dissipation.

Le joueur dont c'est le tour peut utiliser ses Dés de Pouvoir restant pour tenter de dissiper les sorts restés en jeu.

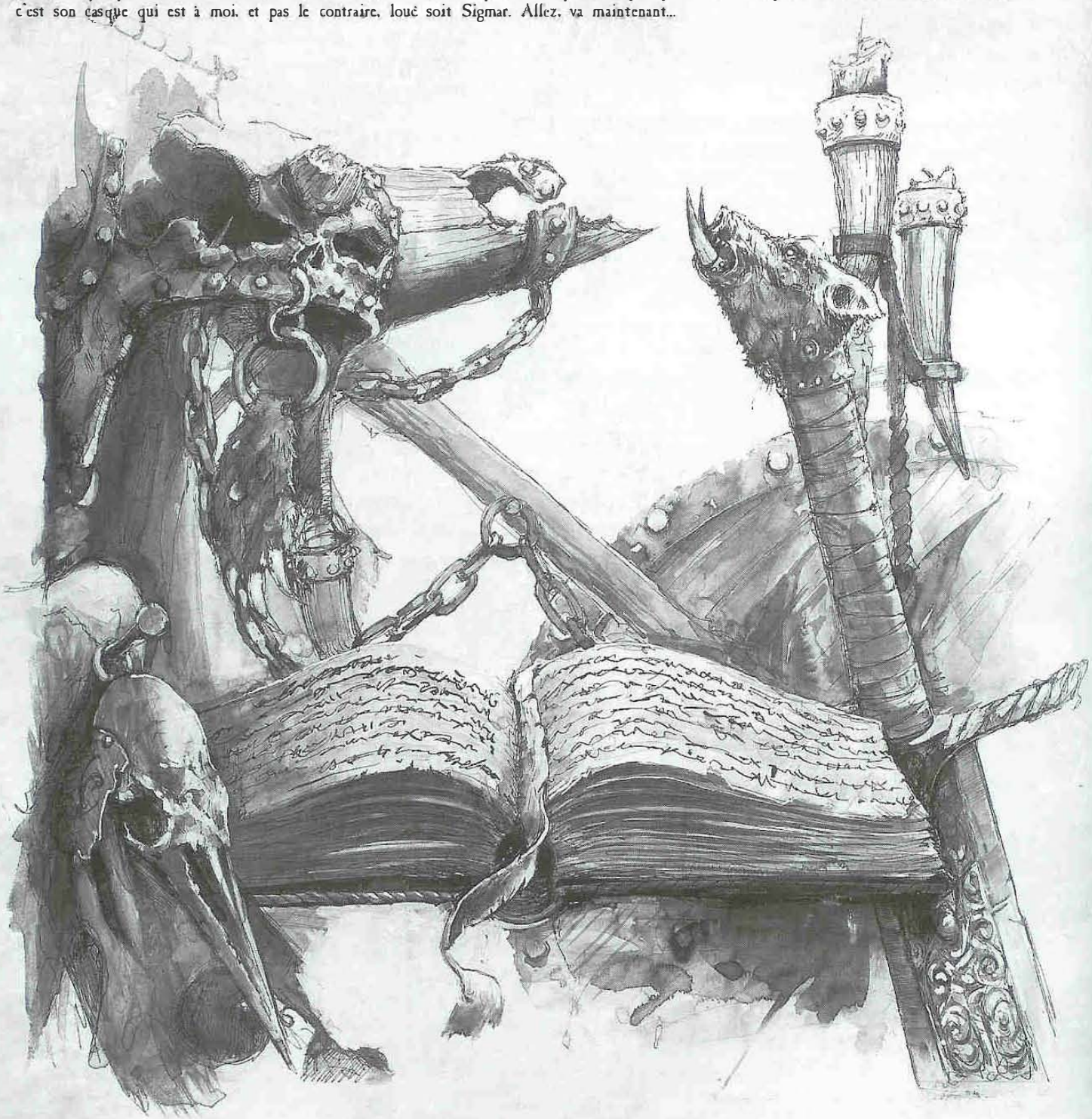
La Bataille de la Passe Sanglante

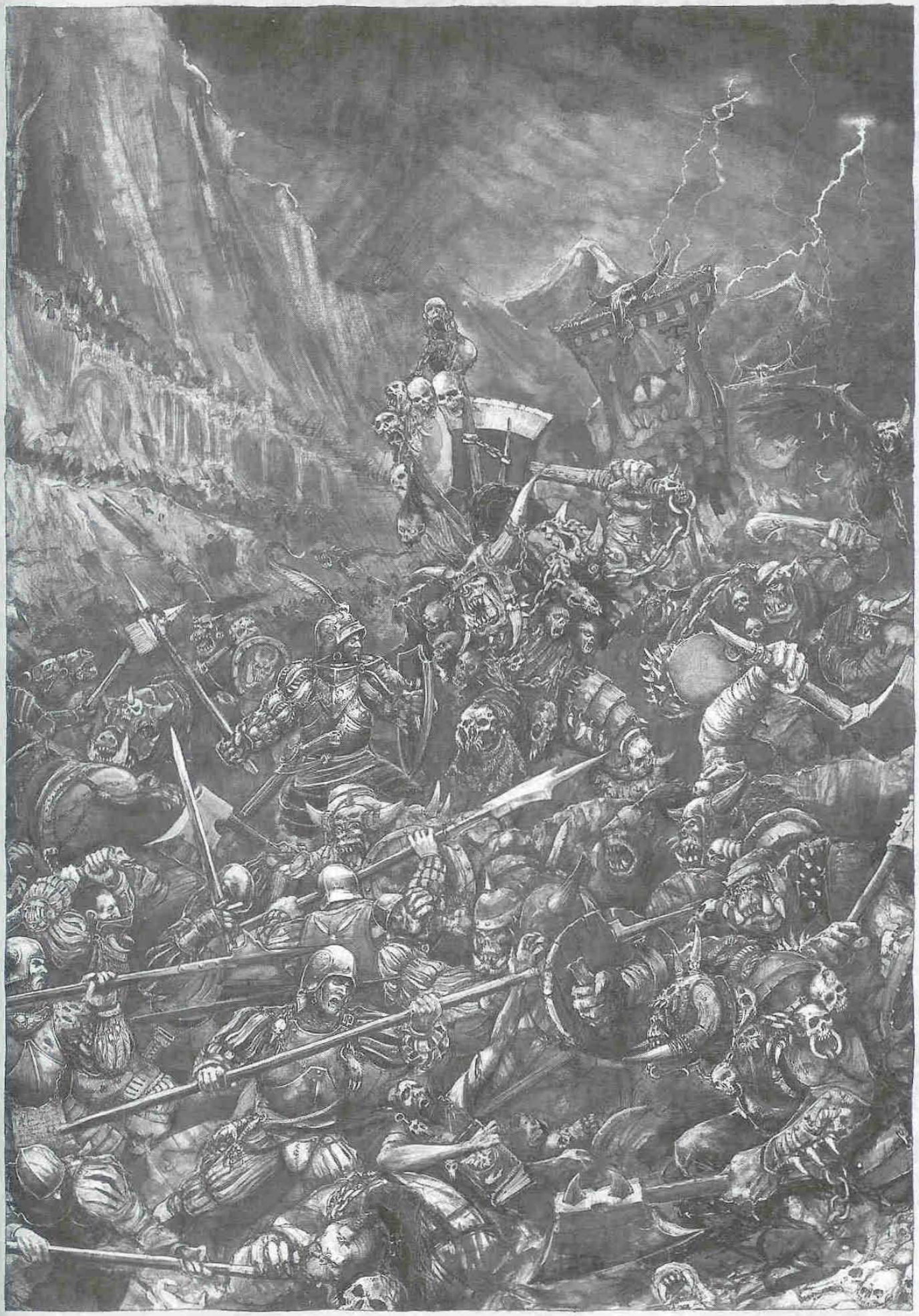
La Passe Sanglante a été ma première bataille, et presque ma dernière. Tu vois cette balafre, et ça? Cette manche vide, et ce bandeau sur mon œil? Tout ça, je l'ai hérité de ce jour maudit.

Les orques s'étaient agité tout l'été et avaient fini par dévaler les montagnes comme une inondation de printemps, écrasant la milice, brûlant et pillant tout ce qu'ils pouvaient. Le temps de regrouper nos forces, ils repartaient déjà vers les montagnes avec leur butin. C'est dans la Passe Sanglante que nous les avons rattrapés. D'innombrables orques et gobelins à perte de vue. J'étais jeune à l'époque, comme toi maintenant, et fier de commander les vaillants Hallebardiers de Wolfenberg, hélas condamnés.

Nous nous battîmes comme des Unberogens, massacrant la vermine orque par douzaines, mais il en venait toujours plus. Mais je n'ai pas gagné que des cicatrices ce jour-là. Non, j'ai gardé d'autres souvenirs de cette bataille. Regarde ce bouclier orque cabossé. Je l'ai arraché aux mains inertes de la bête qui a tué Beckmann. L'orque y avait coincé la lame de sa hallebarde pour le désarmer. Je n'ai pas pu sauver Beckmann, mais je l'ai vengé. Voici l'épée avec laquelle j'ai terminé cette journée. Je l'ai prise sur l'un de nos morts. Porte toujours deux armes fiston, c'est une leçon que j'ai apprise à mes dépens. Si je n'avais pas pu ramasser celle-ci, je ne serais pas là aujourd'hui. Tu vois ce beau pommeau et les incrustations d'or? Oublie-les et regarde la lame. Du meilleur acier Estalien. Voilà ce qui compte. Voilà ce qui te ramènera chez toi. C'est aussi avec elle que j'ai raccourci d'une tête ce sorcier après qu'il ait changé mon marteau en serpent. Ce totem en crâne d'oiseau était à lui. Ce livre? Non je ne peux pas le lire non plus. Magique je dirais. Je l'ai aussi pris sur le sorcier, mais ce n'était pas à lui. Ce n'est pas orque. A chaque fois que je le regarde, mes yeux deviennent bizarres, alors j'évite de le faire. Ça fait mal à la tête? C'est la magie.

Et voilà ce dont je suis le plus fier. Ce casque appartenait au plus gros orque. Celui qui a tué la plupart de mes braves gars. Non ça va, j'ai juste quelque chose dans l'œil. Oui, comme je disais, le casque de l'orque. Il a prit pas mal de coups, comme nous d'ailleurs. Pourtant, c'est son casque qui est à moi, et pas le contraire, loué soit Sigmar. Allez, va maintenant...





LISTES DE SORTS

Le livre de règles de Warhammer vous décrit huit différents types de magie, chacun représenté par six sorts, ce qui en fait quarante-huit au total. Ces divers domaines de magie sont basés sur les huit traditions magiques des hauts elfes, dont les connaissances dépassent de loin celles de toutes les autres races du monde de Warhammer. Les premiers sorciers de l'Empire apprirent leur magie auprès des mages hauts elfes, et utilisent par conséquent le même système comme base d'étude, bien que leur niveau soit inférieur.

Les autres races du monde de Warhammer utilisent elles aussi une magie basée sur un ou plusieurs de ces huit domaines, mais disposent souvent de sorts qui leur sont propres. Certaines armées disposent donc d'autres listes de sorts qui leur sont fournies dans les livres d'armée correspondants. Il existe deux autres types de magie qui ne nous concernent pas directement ici : la Haute Magie et la Magie Noire. Chacune de ces magies est respectivement décrite dans le livre d'armée des Hauts Elfes et celui des Elfes Noirs.

LES HUIT DOMAINES DE MAGIE

Les huit Domaines de Magie sont baptisés dans les pages suivantes par les noms qui sont le plus souvent utilisés pour les désigner. Ce ne sont pas les seuls noms qui leur sont donnés, mais nous utiliserons ces termes pour plus de simplicité.

Les huit différents Domaines de Magie de Warhammer sont : le Feu, le Métal, l'Ombre, la Bête, les Cieux, la Lumière, la Vie, et la Mort.

SELECTIONNER DES SORTS

Les livres d'armée de Warhammer indiquent très précisément quels types de Domaines sont utilisés par les différentes races, et fournissent même des sorts spécifiques dans la plupart des cas. Ceux qui sont donnés ici sont principalement utilisés par les sorciers de l'Empire et les mages elfes, mais constituent aussi la base de la magie des autres races.

Tous les sorciers sont adeptes d'un Domaine de Magie particulier. Si rien ne l'interdit, une armée peut inclure plusieurs sorciers adeptes de Domaines différents ou du même, selon les désirs du joueur.

Les sorciers ont un sort par niveau de sorcellerie. Les sorciers du premier niveau possèdent un sort, ceux du deuxième niveau deux sorts, ceux du troisième trois sorts et ceux du quatrième quatre sorts.

Dans la procédure standard de sélection des sorts, chaque joueur génère aléatoirement un ou plusieurs sorts pour chacun de ses sorciers avant que les deux camps ne se déploient. Les listes de sorts comportent des tableaux de génération aléatoire à cette fin. Le tirage est habituellement fait ouvertement, ce qui signifie que les joueurs connaissent les sorts de leur adversaire. Un sorcier peut toujours remplacer l'un de ses sorts par le premier de la liste. Exemple : Un sorcier du Niveau 1 pratiquant la Magie de Feu obtient le sort *Conflagration Fatale* en lançant un 5, mais peut le remplacer par le sort de *Boule de Feu*.

Les joueurs qui désirent adopter une autre méthode de sélection des sorts, comme de les choisir ou de les générer aléatoirement en secret, sont libres de s'entendre entre eux pour le faire. Les Domaines de Magie utilisés par tous les sorciers doivent être annoncés avant que leurs sorts ne soient tirés.

Si les deux camps utilisent des sorciers, lancez un dé pour voir qui effectue le tirage de ses sorts en premier. Commencez par générer les sorts des sorciers ayant le plus haut niveau. Deux sorciers de la même armée, pratiquant le même Domaine de Magie, peuvent avoir les mêmes sorts, mais un même sorcier ne peut pas avoir plusieurs fois le même sort.

Deux sorciers adverses peuvent utiliser la même liste de sorts, et donc disposer des mêmes sorts.

BOULES DE FEU ET AUTRES PROJECTILES MAGIQUES

De nombreux sortilèges sont décrits comme étant des projectiles magiques, comme *Boule de Feu*. Dans ce cas, le sorcier créé un boule de feu qu'il projette sur sa cible. Tous les projectiles magiques sont projetés, lancés ou propulsés de cette manière.

Un projectile magique ne peut viser qu'une cible autorisée par les règles de tir. Par exemple, le sorcier doit pouvoir voir sa cible, et les personnages peuvent être pris pour cible au milieu d'autres unités dans les mêmes circonstances que s'ils se faisaient tirer dessus par des archers ou des arbalétriers. Excepté lorsque le contraire est précisé, les projectiles magiques touchent automatiquement leurs cibles.

Un sorcier engagé au corps à corps ne peut pas lancer de sorts de ce type.

ANNULER UN SORT

Il est tout à fait possible que les effets d'un sort soient en contradiction avec les effets d'un autre. Par exemple, une unité peut être affectée par un sort qui l'empêche de se déplacer, et un autre sorcier peut ensuite lui lancer un sort qui l'oblige à avancer. Dans un cas comme celui-ci, le sort le plus récent annule instantanément le précédent.

La source de toute magie réside dans le Royaume Flamboyant dont les airs forment la substance du changement et que les érudits appellent le Chaos. Toute vie est tiraillée entre l'ordre de formes éternelles idéalisées, et le Chaos du changement sans fin. Ordre et Chaos en quantité et en puissance égales. Peu comprennent ceci, tant l'ambition, le désir et la vanité obnubilent la plupart des hommes, dont les âmes deviennent insensibles à la pureté et à la noblesse. C'est ainsi que beaucoup sont attirés par le vice de la sorcellerie. Ces fous méprisent le danger, prenant la sagesse et la prudence des anciens pour de la terreur. J'écris là un avertissement : que mon destin serve de leçon à tous ceux qui voudraient s'essayer à manipuler les pouvoirs du changement.

Tout comme sa terrible rune possède huit flèches, le Chaos fait souffler huit vents sur les terres du temps et à travers les esprits des hommes. Sur ces vents chevauchent des démons, dont le murmure est le souffle, et dont le rire gratte à nos portes. Voici les noms de ces Huit Vents du Chaos : Aqshy le Vent de Feu, Chamon le Vent du Changement, Ghur le Vent Sauvage, Hysh le Vent Serpent, Azyr le Vent Céleste, Ulgu le Vent d'Ombre, Ghyran le Vent de Vie, et Shyish le Vent de Mort.

Les sorciers de ce monde tirent leurs sorts de ces vents, implorant l'assistance des démons et de leurs serviteurs qui voyagent dessus. C'est ainsi qu'au cours des siècles passés grandirent les traditions de sorcellerie qui sont pratiquées à ce jour pour le meilleur ou pour le pire. Voici les noms sous lesquels je les connais.

Du Vent d'Aqshy provient le Domaine du Feu, la Pyromancie.

Du Vent de Chamon provient le Domaine du Métal, l'Alchimie.

Du Vent de Ghur provient le Domaine de la Bête.

Du Vent de Hysh provient le Domaine de la Lumière.

Du Vent d'Azyr provient le Domaine des Cieux, l'Astromancie.

Du Vent d'Ulgu provient le Domaine de l'Ombre.

Du Vent de Ghyran provient le Domaine de la Vie.

Du Vent de Shyish provient le Domaine de la Mort, l'Améthyste.

DOMAINE DU FEU

La Magie de Feu est pratiquée à divers degrés d'accomplissement par plusieurs races du monde de Warhammer. Dans l'Empire, ses secrets sont gardés par les Sorciers Flamboyants, ou Pyromanciens, dont les tours coiffées de flammes s'élèvent au-dessus de la cité d'Altdorf.

Tous ces sorts sont considérés comme des attaques de Feu et causent donc des dommages doubles sur les créatures inflammables (voir la section Règles Spéciales page 114). Pour choisir un sort au hasard, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. Relancez si vous obtenez deux fois le même sort pour le même sorcier.

D6	Sort	Valeur de Lancement
1	**Boule de Feu**	**5+**
2	**Epée Ardente de Rhuin**	**6+**
3	**Explosion Flamboyante**	**8+**
4	**Tête Enflammée**	**9+**
5	**Conflagration Fatale**	**11+**
6	**Mur de Feu**	**12+**

BOULE DE FEU **5+ pour lancer**

La Boule de Feu est un projectile magique dont la portée peut atteindre 24 ps. Si le sort est lancé avec succès, la *Boule de Feu* frappe la cible et inflige 1D6 touches de Force 4.

EPEE ARDENTE DE RHUIN

Reste en jeu **6+ pour lancer**

Le sorcier peut lancer ce sort sur lui-même, y compris s'il est engagé au corps à corps. L'*Epée Ardente de Rhuin* dure alors jusqu'à ce que le sorcier tente de lancer un autre sort.

Une lame magique et enflammée, bien évidemment considérée comme une arme magique, se matérialise dans la main du sorcier. Ce dernier gagne +1 Attaque additionnelle sur son profil pour la durée du sort. Toutes les attaques du sorcier touchent sur un résultat de base de 2+, et il bénéficie de +3 en Force lorsqu'il utilise l'*Epée Ardente de Rhuin*. Aussi longtemps qu'il la porte, le sorcier doit utiliser l'Epée Ardente comme sa seule arme. Cette dernière ne peut pas être combinée avec d'autres armes.

EXPLOSION FLAMBOYANTE **8+ pour lancer**

L'*Explosion Flamboyante* est un projectile magique particulièrement dangereux : il s'agit d'une version améliorée de la *Boule de Feu*, à la fois plus puissante et plus difficile à lancer. L'*Explosion Flamboyante* peut porter jusqu'à 24 ps. Si le sort est lancé avec succès, l'*Explosion Flamboyante* frappe automatiquement sa cible et inflige 2D6 touches de Force 4.

TETE ENFLAMMEE **9+ pour lancer**

Une tête enflammée et fantomatique jaillit du sorcier et parcourt 18 ps en ligne droite. En éclatant d'un rire dément, elle brûle tout sur son passage et laisse une traînée de destruction fumante derrière elle. Chaque figurine se trouvant sur le chemin de la *Tête Enflammée* subit une touche automatique de Force 4.

CONFLAGRATION FATALE **11+ pour lancer**

Ce sort peut viser n'importe quelle unité ennemie n'importe où sur la table. S'il est lancé avec succès, la cible prend feu et subit 1D6 touches de Force 4, et peut continuer à en subir si le feu ne s'éteint pas. Pour représenter ceci, les deux joueurs lancent 1D6. Si celui qui a lancé le sort obtient un résultat inférieur ou égal à celui de son adversaire, le feu s'éteint et rien d'autre ne se passe. Si le résultat est supérieur, ajoutez-le au nombre de touches causées. Les deux joueurs lancent encore 1D6 et répètent le processus jusqu'à ce que le lanceur du sort obtienne un résultat inférieur ou égal à celui de son adversaire. Les flammes s'éteignent et ne causent plus de touches dès que son résultat n'est pas supérieur.

MUR DE FEU

Reste en jeu **12+ pour lancer**

Le sorcier peut lancer ce sort sur une unité ennemie qu'il peut voir et qui se trouve à 24 ps ou moins. Aucune figurine (amie ou ennemie) ne doit se trouver à moins de 1 ps du premier rang de l'unité visée (murs, haies et autres décors ne comptent pas). Ce sort ne peut pas être lancé sur une unité qui a un angle de vue de 360°.

Un mur de flammes s'élève devant l'unité. Pour le représenter, prenez du coton ou du papier et placez-en une bande large d'1 ps devant l'unité.

L'unité subit 1 touche automatique pour chaque figurine du premier rang (personnages compris).

Une fois lancé, le *Mur de Feu* reste en place jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire n'importe quand), tente de lancer un autre sort ou meure. Aucune autre touche n'est infligée, sauf si une unité tente de le franchir, auquel cas chaque figurine qui le traverse subit une touche de Force 4.

Le *Mur de Feu* ne bloque pas les lignes de vue pour tirer ou charger et ne réduit pas le mouvement d'une unité qui le traverse.

DOMAINE DE LA BETE

Le Domaine de la Bête est la magie des Chamanes et des esprits des animaux. C'est la sorcellerie des races sauvages et primitives, des créatures qui évitent les cités des humains et des humains qui ont tourné le dos à leurs propres congénères.

Pour choisir un sort au hasard, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. Relancez si vous obtenez deux fois le même sort pour le même Sorcier.

D6	Sort	Valeur de Lancement
1	Buccos le Chêne qui ne Ploie pas	5+
2	Adlos le Cri de l'Aigle	6+
3	Ursos la Fureur de l'Ours	6+
4	Corvos le Festin du Corbeau	7+
5	Kinos la Peur Animale	8+
6	Lupens le Loup en Chasse	9+

CHENE QUI NE PLOIE PAS 5+ pour lancer

Ce sort peut être lancé sur toute unité amie en fuite sur la table. En cas de succès, l'unité en question est immédiatement ralliée.

CRI DE L'AIGLE 6+ pour lancer

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie se trouvant à 24 ps ou moins du sorcier, n'étant pas engagée au corps à corps et correspondant à l'un des types suivants : unité de cavalerie, nuée, char ou monstre isolé (monté ou non). En cas de succès, la cible devient momentanément incontrôlable.

L'unité affectée doit effectuer un test de Cd. En cas de succès, elle subit une pénalité de mouvement de -1 lors de sa prochaine phase de mouvement (-2 ps en cas de marche forcée ou de charge), et le mouvement des créatures volantes est réduit à 12 ps. En cas d'échec, la victime doit effectuer sur le champ un mouvement obligatoire de 2D6 ps droit vers son bord de table. Elle s'arrête si cela l'amène à 1 ps d'un ennemi, ou en contact avec une unité amie ou un terrain infranchissable. Si elle quitte la table, elle compte comme ayant déserté la bataille.

FUREUR DE L'OURS

Reste en jeu **6+ pour lancer**

Le sorcier peut lancer ce sort sur lui-même lorsqu'il est engagé au corps à corps. Il devient aussi féroce et puissant qu'un énorme ours et gagne alors +3 Attaques, +2 en Force et +1 en Endurance. Il ne peut utiliser aucune arme lorsqu'il utilise ce sort.

Une fois lancé, le sort dure jusqu'à la fin du prochain corps à corps impliquant le sorcier, qu'il soit dissipé par l'ennemi, ou que le sorcier l'annule (à tout moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

FESTIN DU CORBEAU 7+ pour lancer

Le *Festin du Corbeau* est un projectile magique ayant une portée de 24 ps. Si le sort est lancé avec succès, une volée de corbeaux attaque la cible et lui inflige 2D6 touches de Force 3.

PEUR ANIMALE 8+ pour lancer

Ce sort peut être lancé contre tout ennemi de l'un des types suivants : unité de cavalerie, char, monstre monté, monstre isolé (comme un Grand Aigle), ou nuée. La victime doit se trouver sur la table et être engagée au corps à corps.

Si le sort est lancé avec succès, toutes les créatures de l'unité (sauf les éventuels cavaliers) prendront peur et devront obtenir des 6 pour toucher lors de la phase de corps à corps de ce tour. Si des 6 étaient déjà requis, les créatures ne peuvent pas attaquer.

LOUP EN CHASSE 9+ pour lancer

Ce sort peut être lancé sur tout ami de l'un des types suivants : unité de cavalerie, char, monstre monté, monstre isolé, ou nuée. La cible doit se trouver à moins de 24 ps du sorcier et ne doit pas être déjà engagée au corps à corps.

Si le sort est lancé avec succès, l'unité se déplace de 2D6 ps vers l'ennemi le plus proche qu'elle voit. Si aucun ennemi n'est visible, elle ne bouge pas. En cas de doute quant à l'unité ennemie la plus proche, le lanceur du sort peut choisir, mais avant de déterminer la distance. Si celle-ci est suffisante pour atteindre l'ennemi, on considère que l'unité a chargé et toutes les règles de charge habituelles s'appliquent, sauf que l'ennemi ne peut que maintenir sa position. Aucune autre réponse ne peut être donnée à la charge à cause de la vitesse du sort.

DOMAINE DE L'OMBRE

Sur les terres de l'Empire, les Sorciers de l'Ombre s'attribuent le nom de Sorciers Gris, comme pour prendre leurs distances avec la sinistre réputation de leur sorcellerie. La populace, qui les craint et ne leur accorde aucune confiance, les appelle plus souvent les Illusionnistes. Le Domaine de l'Ombre est en effet une magie de tromperie, d'illusion, de dissimulation et de ténèbres.

Pour choisir un sort au hasard, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. Relancez si vous obtenez deux fois le même sort pour le même Sorcier.

D6	Sorts	Valeur de Lancement
1	**Destrier d'Ombre**	4+
2	**Mort Rampante**	6+
3	**Manteau de Ténèbres**	7+
4	**Ombres de la Mort**	8+
5	**Rôdeur Invisible**	10+
6	**Abîme de Noirceur**	11+

DESTRIER D'OMBRE **4+ pour lancer**

Ce sort peut être lancé sur le sorcier lui-même ou sur un personnage indépendant ami et situé à moins de 12 ps de lui. Seule une figurine à pied peut être affectée (le sort ne marchera pas sur une figurine montée ou se trouvant sur un char par exemple).

Si le sort est lancé avec succès, la figurine affectée peut effectuer un mouvement de vol normal d'un maximum de 20 ps. Cela peut lui permettre de quitter un corps à corps si elle le désire, ou d'en engager un, mais pas les deux à la fois. Pour charger, elle doit remplir les conditions requises lors d'une charge aérienne normale (par exemple, elle ne doit pas être engagée au corps à corps et doit voir la cible).

MORT RAMPANTE **6+ pour lancer**

Mort Rampante est un projectile magique ayant une portée de 24 ps. Si le sort est lancé avec succès, la cible endure 1D6 touches de Force 3. Aucune sauvegarde d'armure n'est permise contre les blessures causées par *Mort Rampante*.

MANTEAU DE TENEBRES

Reste en jeu **7+ pour lancer**

Ce sort peut être lancé sur une unité amie située à 24 ps ou moins du sorcier. Si le sort est lancé avec succès, tous les tirs dirigés par la suite vers l'unité nécessitent des 6 pour toucher. Toutes les armes utilisant un dé de dispersion pour toucher subissent une dispersion automatique lorsqu'elles sont dirigées contre l'unité ainsi protégée.

Une fois lancé, *Manteau de Ténèbres* continue à fonctionner jusqu'à ce qu'il soit dissipé, ou que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

OMBRES DE LA MORT

Reste en jeu **8+ pour lancer**

Ce sort affecte une unité amie se trouvant à 6 ps ou moins du sorcier et n'étant pas engagée au corps à corps. L'unité cause alors la Peur.

Une fois lancé, le sort continue à fonctionner jusqu'à ce qu'il soit dissipé, ou que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

RODEUR INVISIBLE **10+ pour lancer**

Ce sort peut être lancé sur une unité amie non engagée au corps à corps et située à 24 ps ou moins. Elle se déplace immédiatement d'un maximum de 8 ps, comme pour un déplacement normal durant la phase de mouvement. Elle peut charger un ennemi situé à moins de 8 ps si l'opportunité se présente, selon les règles de charge habituelles. L'ennemi ne peut que maintenir sa position en réponse : le sort dissimule les intentions des attaquants jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour réagir autrement.

ABIME DE NOIRCEUR **11+ pour lancer**

Abîme de Noirceur peut être lancé sur une unité ennemie non engagée au corps à corps n'importe où sur la table. Si le sort est lancé avec succès, le sol se dérobe sous l'unité et la précipite vers la mort.

Placez le gabarit de 3 ps sur une seule unité ennemie. Toutes les figurines de l'unité visée complètement couvertes par le gabarit sont touchées sur un 4+ sur 1D6, et subissent alors une touche de Force 3. De plus, le joueur dont l'unité est affectée lance 1D6 : sur un 1-3, l'unité escalade les parois de l'abîme pour en ressortir (cela compte comme un mouvement pour les tirs, etc) et se déplace à demi-vitesse au prochain tour, et sur un 4-6 l'unité n'est pas affectée. L'abîme se referme après que l'unité soit sortie.

DOMAINE DU METAL

Le Domaine du Métal est plus connu sous le nom d'Alchimie dans les royaumes humains, qui l'utilisent plus que toutes les autres races versées dans la magie. A en croire les rumeurs, de nombreuses fortunes sont dues à la sorcellerie alchimique. Selon la populace de la ville, les Alchimistes de l'Ordre d'Or d'Altdorf auraient même l'attention de l'Empereur pour les affaires d'état ou de guerre.

Pour choisir un sort au hasard, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. Relancez si vous obtenez deux fois le même sort pour le même sorcier.

D6	Sort	Valeur de Lancement
1	La Règle du Fer Ardent	3+
2	Asservissement du Bronze	6+
3	Transmutation en Plomb	8+
4	Projection d'Argent en Fusion	8+
5	La Loi de l'Or	9+
6	Le Fléau de l'Acier	11+

REGLE DU FER ARDENT **3+ pour lancer**

La *Règle du Fer Ardent* est un projectile magique ayant une portée de 24 ps. S'il est lancé avec succès, le sort frappe une figurine unique (choisie par le lanceur) et lui inflige 1 touche de Force 3 si elle n'a pas de sauvegarde d'armure, de Force 4 si elle a une sauvegarde d'armure de 5+, et de Force 5 si elle a une sauvegarde de 4+ ou mieux. Il s'agit d'une attaque de Feu qui cause des dommages doubles aux créatures inflammables.

ASSERVISSEMENT DU BRONZE

Dure 1 tour **6+ pour lancer**

Ce sort d'une portée de 24 ps peut viser une machine de guerre ou un char ennemi n'étant pas engagée au corps à corps, et que le sorcier peut voir. Si le sort est lancé avec succès, la machine ne peut ni bouger ni tirer jusqu'à la fin de son prochain tour. Si elle est obligée de fuir pour quelque raison que ce soit, le sort est brisé et l'unité prend la fuite.

TRANSMUTATION EN PLOMB **8+ pour lancer**

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie engagée au corps à corps à 24 ps ou moins. S'il est lancé avec succès, les armes, armures, et autre équipement de l'unité sont changés en plomb pour la durée de la phase de corps à corps qui suit. L'unité affectée subit une pénalité de -1 pour toucher au corps à corps, et de -1 à sa sauvegarde d'armure pour la phase de corps à corps de ce tour.

PROJECTION D'ARGENT EN FUSION **8+ p.l.**

Ce projectile magique a une portée de 24 ps. Si le sort est lancé avec succès, une averse d'argent en fusion frappe la cible et cause 2D6 touches de Force 4. Il s'agit d'une attaque de Feu causant des dommages doubles aux cibles inflammables.

LOI DE L'OR **9+ pour lancer**

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie à moins de 24 ps du sorcier. Le joueur adverse doit désigner un objet magique porté par n'importe quelle figurine se trouvant dans l'unité. Le sorcier lance alors 1D6 : sur un jet de 1-4 l'objet ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin du prochain tour de l'ennemi. Sur un 5 ou 6, l'objet ne peut plus être utilisé pour le reste de la partie. Le sort *Loi de l'Or* n'a pas d'effet sur une unité qui ne comporte aucune figurine équipée d'objets magiques.

FLEAU DE L'ACIER **11+ pour lancer**

Ce sort possédant une portée de 12 ps peut être lancé sur une unité ennemie visible par le sorcier. S'il est lancé avec succès, les armes de l'ennemi commencent à rouiller et à se désagréger. Plus aucun bonus ou malus d'arme ne s'applique à l'unité affectée pour le reste de la bataille. Par exemple, une unité maniant des Grandes Epées ne bénéficiera plus du bonus de +2 en Force au corps à corps jusqu'à la fin de la bataille, mais n'aura également plus à frapper en dernier. Une unité dotée d'armes de tir ne pourra plus tirer jusqu'à la fin de la bataille. On considère que les unités affectées utilisent leurs griffes ou leurs crocs à la place. Les machines de guerre et les armes magiques ne peuvent pas être affectées par le *Fléau de l'Acier* : seulement les armes ordinaires portées par les troupes.

DOMAINE DES CIEUX

Dans les cités humaines, le Domaine des Cieux est appelé l'Astromancie. C'est la magie du ciel et des étoiles, des présages, du destin et du mouvement des corps célestes.

Pour choisir un sort au hasard, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. Relancez si vous obtenez deux fois le même sort pour le même Sorcier.

D6	Sort	Valeur de Lancement
1	Second Signe d'Amul	5+
2	Présage de Far	6+
3	Eclair Fourchu	7+
4	Foudre d'Uranon	9+
5	Tempête de Cronos	9+
6	Comète de Casandora	10+

SECOND SIGNE D'AMUL **5+ pour lancer**

Lorsqu'un sorcier lance ce sort, le joueur gagne la possibilité de relancer des jets de dés durant le reste de son propre tour.

Si le sort est lancé avec succès, le joueur obtient D3 relances, permettant chacune de choisir un seul D6 (n'importe lequel, y compris l'un des dés d'un jet de 2D6, 3D6, etc.) qu'il a lancé et de le relancer. N'importe quel dé peut être relancé, mais le joueur ne peut pas relancer un dé relancé. Il n'a donc qu'une seule chance d'améliorer un mauvais résultat. Toute relance inutilisée à la fin du tour est perdue.

PRESAGE DE FAR **6+ pour lancer**

Ce sort peut être lancé sur une unité amie engagée au corps à corps et se trouvant à 12 ps ou moins.

S'il est lancé avec succès, vous pouvez relancer tous les jets de 1 pour toucher ou blesser obtenus par cette unité lors du reste de ce tour. Les dés qui redonnent des 1 après la relance sont conservés : vous ne pouvez pas relancer un dé déjà relancé.

ECLAIR FOURCHU **7+ pour lancer**

Ce sort peut viser n'importe quelle unité ennemie sur la table. S'il est lancé avec succès, l'unité est frappée par un éclair causant 1D6 touches de Force 4, reparties exactement comme pour un tir.

FOUDRE D'URANON **9+ pour lancer**

Ce sort peut viser n'importe quelle unité ennemie sur la table. S'il est lancé avec succès, l'unité est frappée par la foudre et subit 1D6 touches de Force 4 sans sauvegarde d'armure possible. Les touches sont reparties exactement comme pour un tir.

TEMPETE DE CRONOS **9+ pour lancer**

Ce sort peut être lancé sur toutes les unités ennemies visibles à 12 ps ou moins du sorcier. S'il est lancé avec succès, toutes les unités ennemies visibles et à portée subissent chacune 1D6 touches de Force 4, reparties exactement comme pour un tir.

COMETE DE CASANDORA

Reste en jeu **10+ pour lancer**

Ce sort peut être lancé sur n'importe quel point fixe de la table. S'il est lancé avec succès, placez un pion adéquat à l'endroit affecté : une petite pièce de monnaie fait parfaitement l'affaire.

Le joueur lance ensuite 1D6 au début du tour de chaque joueur (au début de son tour et de celui de l'adversaire). Sur un jet de 1-3, rien ne se passe, mais placez un nouveau pion sur le premier. Sur un jet de 4-6 le point est frappé par une comète. L'impact affecte toutes les unités des deux camps se trouvant à moins de D6 ps multipliés par le nombre de pions déjà placés. Elles subissent alors chacune 2D6 touches de Force 5. Exemple : il y a deux pions en place lorsque la comète tombe. Un 4 est obtenu sur le D6, et toutes les unités à moins de 4 x 2 = 8 ps sont frappées. Tous les pions sont retirés si le sort est dissipé tandis qu'il est en jeu.

DOMAINE DE LA LUMIERE

Le Domaine de la Lumière est une magie lumineuse et chaude, de vent solaire et d'énergie vivifiante. Les sorciers qui pratiquent cet art sont parfois appelés Sorciers Blancs ou Hiérophants. C'est une magie de rituels solaires, de secrets jalousement gardés et d'anciennes cérémonies.

Pour choisir un sort au hasard, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. Relancez si vous obtenez deux fois le même sort pour le même Sorcier.

D6	Sort	Valeur de Lancement
1	**Illumination de Pha**	5+
2	**Regard Embrasé de Shem**	5+
3	**Eblouissement d'Urru**	6+
4	**Guérison d'Ulzah**	7+
5	**Fanal de Karu**	8+
6	**Aveuglement d'Amshu**	9+

ILLUMINATION DE PHA

Reste en jeu **5+ pour lancer**

Le sorcier peut se lancer ce sort sur lui-même.

Le sorcier est auréolé d'énergie. Quel que soit son profil initial, il possède 3 Attaques et une Force de 5 aussi longtemps que dure le sort. Il ne peut manier aucune arme pendant ce temps. Aucune arme magique ne peut être utilisée contre lui tant que dure le sort. Une fois lancé, le sort agit pour toute la durée du corps à corps, jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

REGARD EMBRASE **5+ pour lancer**

Il s'agit d'un projectile magique ayant une portée de 24 ps. Si le sort est lancé avec succès, il inflige 1D6 touches de Force 4 à sa cible.

Regard Embrasé de Shem est une attaque de Feu, qui cause donc des dommages doubles aux cibles inflanunables, etc.

EBLOUISSEMENT **6+ pour lancer**

Le sorcier peut lancer ce sort contre une unité ennemie engagée au corps à corps à 18 ps ou moins. En cas de réussite, l'unité visée est éblouie et sa CC est réduite de 1 pour la durée de la phase de corps à corps de ce tour-ci.

GUERISON **7+ pour lancer**

Le sorcier peut lancer ce sort sur lui-même ou n'importe quelle figurine amie ayant subi une ou plusieurs blessures, n'importe où sur la table.

Si le sort est lancé avec succès, la figurine regagne tous ses Points de Vie perdus. Dans le cas d'un monstre et de son cavalier, choisissez le bénéficiaire du sort. Les figurines de morts-vivants, de démons du Chaos, de machines de guerre ou autres unités non vivantes ne sont pas affectées.

FANAL

Reste en jeu **8+ pour lancer**

Fanal de Karu affecte toutes les unités amies se trouvant à 12 ps ou moins du sorcier. Si le sort est lancé avec succès, les unités affectées sont toutes immunisées à la psychologie, et celles qui sont en fuite se rallient automatiquement.

Une fois lancé, le sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé, ou que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

AVEUGLEMENT

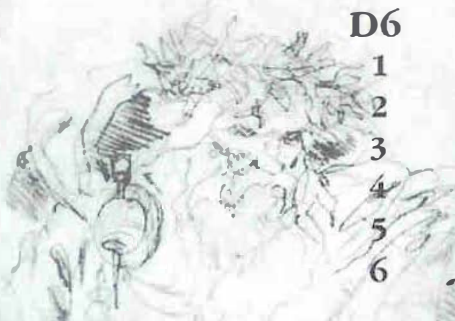
Dure un tour **9+ pour lancer**

Ce sort peut viser une unité ennemie visible à 24 ps ou moins, non engagée au corps à corps. S'il est lancé avec succès, l'unité est momentanément aveuglée : sa caractéristique Mouvement est divisée par deux (arrondissez à l'inférieur) et sa Capacité de Combat et sa Capacité de Tir sont réduites à 1. Le sort dure jusqu'à la fin du tour suivant de l'unité.

DOMAINE DE LA VIE

Le Domaine de la Vie est celui de la terre vivante, liée aux changements de saisons. Toutes races confondues, peu de créatures comprennent la nature de la terre aussi bien que ces sorciers. C'est une forme de magie qui existe partout dans l'eau et la végétation. C'est à proximité des endroits où coulent les rivières et où les forêts sont les plus denses qu'elle gagne en puissance.

Pour choisir un sort au hasard, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. Relancez si vous obtenez deux fois le même sort pour le même sorcier.



D6	Sort	Valeur de Lancement
1	**Siodh Silverhyl, la Maîtresse des Marais**	6+
2	**Bheortaine Briartangle, le Père des Epines**	7+
3	**Olannan Rattlcdor, le Vent Hurlant**	7+
4	**Keirnu Oakenclub, le Maître du Bois**	7+
5	**Rulainn Boulderfist, le Maître du Roc**	8+
6	**Mhadh Gathersquall, le Seigneur de la Pluie**	9+

MAITRESSE DES MARAIS — 6+ pour lancer

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie située à 12 ps ou moins d'une rivière, d'un torrent, d'un étang ou tout autre décor aquatique défini comme tel avant la bataille. Si aucun décor de ce type n'est à portée, le sort peut viser une unité située à moins de 6 ps du Sorcier. La cible ne doit pas être engagée au corps à corps. Si le sort est lancé avec succès, le sol se change en marais sous l'unité, qui se déplace à demi-vitesse jusqu'à la fin de son propre tour suivant. Si l'unité est obligée de fuir, pour quelle raison que ce soit, elle le fait à demi-vitesse. Ce sort n'affecte pas les créatures volantes ni les créatures éthérées.

La zone marécageuse disparaît à la fin de la phase de magie du joueur adverse.

PERE DES EPINES — 7+ pour lancer

Père des Epines peut viser une unité ennemie non engagée au corps à corps, visible et située à 24 ps ou moins du sorcier. Si le sort est lancé avec succès, des épines et des racines sortent de terre pour entraver les membres et déchirer la chair.

Le sort cause 2D6 touches de Force 3.

Les épines se dessèchent et disparaissent à la fin de la phase de magie.

VENT HURLANT

Reste en jeu — 7+ pour lancer

Le sorcier peut lancer ce sort sur lui-même. S'il y parvient, les tirs de Force 4 ou moins ne peuvent prendre pour cible aucune unité située à 12 ps ou moins du sorcier, même si certaines figurines d'une unité se trouvent plus loin. *Vent Hurlant* englobe toute l'unité, même si juste une partie se trouve à 12 ps ou moins. Il reste possible de tirer à travers, ou hors de la zone affectée sur des cibles qui ne s'y trouvent pas. De plus, toutes les unités ennemies à moins de 12 ps du sorcier se déplacent à demi-vitesse à cause du vent. Notez que cette pénalité de mouvement ne s'applique que lorsque l'unité se trouve effectivement dans la zone affectée, qu'elle considère comme un terrain difficile. Une fois lancé, le sort reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit dissipé, ou que le sorcier l'annule (ce qu'il peut faire à tout moment), tente de lancer un autre sort ou meure.

MAITRE DU BOIS — 7+ pour lancer

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie située à 12 ps ou moins d'un bois, d'un bosquet ou tout autre décor forestier défini comme tel avant la bataille. Si aucun décor de ce type n'est à portée, le sort peut viser une unité située à moins de 6 ps du sorcier. La cible ne doit pas être engagée au corps à corps. Si le sort est lancé avec succès, l'unité est frappée par les branches si elle se trouve dans une forêt, ou fouettée par des racines jaillissant du sol si aucun bois ne se trouve à proximité.

L'unité subit 1D6 touches de Force 4, plus 1D6 touches de Force 4 supplémentaires si elle se trouve dans une forêt, partiellement ou non. Dryades et Hommes-Arbres ne sont pas affectées. A la fin de la phase de magie, les arbres s'immobilisent et les racines retournent sous terre.

MAITRE DU ROC — 8+ pour lancer

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie située à 12 ps ou moins d'une colline, d'un monticule rocheux, de ruines ou tout autre décor ayant été défini comme terrain surélevé, rocheux ou en ruines avant la bataille. Si aucun décor de ce type n'est à portée, le sort peut viser une unité située à moins de 6 ps du sorcier. La cible ne doit pas être engagée au corps à corps. Si le sort est lancé avec succès, une pluie d'éclats de pierre s'abat sur l'unité.

L'unité subit 1D6 touches de Force 5, plus 1D6 touches de Force 5 supplémentaires si elle se trouve dans l'élément de décor, partiellement ou non.

SEIGNEUR DE LA PLUIE — 9+ pour lancer

Ce sort peut viser une unité ennemie visible à 24 ps ou moins du sorcier. S'il est lancé avec succès, l'unité visée reçoit une averse et se fait tremper.

Une unité trempée doit obtenir un 4, 5 ou 6 sur 1D6 pour tirer car les cordes d'arcs, imbibées d'eau, se détendent et deviennent inutilisables. Une unité utilisant de la poudre, y compris les canons, doit obtenir un 6 sur 1D6 pour pouvoir tirer. Les Canons à Flammes nains et autres armes de tir utilisant la vapeur, la poudre noire ou le feu doivent aussi obtenir un 6. Si le jet est raté, l'unité affectée ne peut pas tirer durant cette phase de tir. Une fois affectée, une unité reste trempée jusqu'à la fin de la partie : ce n'est pas un effet magique, elle est réellement mouillée ! Une unité ne peut être trempée qu'une seule fois.

DOMAINE DE LA MORT

Bien que le Domaine de la Mort, ou la magie Améthyste, soit la plus redoutée des sorcelleries, tous ses pratiquants ne sont pas nécessairement maléfiques ou malintentionnés. C'est la magie des âges oubliés qui tire son pouvoir au plus profond du Royaume des Morts.

Pour choisir un sort au hasard, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous. Relancez si vous obtenez deux fois le même sort pour le même Sorcier.

D6	Sort	Valeur de Lancement
1	**Main de la Mort**	5+
2	**Ultime Vengeance**	5+
3	**Dévoreur d'Ames**	8+
4	**Vent de Mort**	8+
5	**Drain de Vie**	10+
6	**Fatalitas !**	12+

MAIN DE LA MORT **5+ pour lancer**

Il s'agit d'un projectile magique ayant une portée de 24 ps. Si le sort est lancé avec succès, la cible subit 1D6 touches de Force 4.

ULTIME VENGEANCE **5+ pour lancer**

Ce sort peut viser une unité amie engagée au corps à corps à 24 ps ou moins du sorcier. S'il est lancé avec succès, les figurines tuées peuvent riposter et terrasser leurs ennemis dans un dernier geste.

Le sort dure le temps de la phase de corps à corps de ce tour. Résolvez le combat normalement. Toute figurine de l'unité affectée qui se fait tuer pendant le combat peut effectuer une dernière attaque avec sa Force de base avant d'être retirée. Cette ultime attaque est réalisée, que la figurine ait déjà pu frapper ou non. Dans le cas de figurines montées, sur chars, monstres ou autres, seuls les cavaliers peuvent riposter, pas les montures.

DEVOREUR D'AMES **8+ pour lancer**

Ce sort peut viser une figurine ennemie située à 12 ps ou moins. S'il est lancé avec succès, l'âme de la victime est arrachée par des forces ténébreuses pour être offerte en sacrifice au sorcier.

La figurine ennemie perd 1 Point de Vie, sans que la moindre sauvegarde d'armure soit possible. De plus, le sorcier qui a lancé le sort gagne 1 Point de Vie pour la durée de la bataille. Ce sort permet d'augmenter les Points de Vie du sorcier au-delà de ceux de son profil initial, et peut même être utilisé plusieurs fois pour cumuler ces derniers. A la fin de la bataille, les Points de Vie volés sont perdus : le sorcier meurt s'il n'a plus de Points de Vie une fois que ceux qu'il a volés ont disparu.

Le sort n'affecte pas les morts-vivants, les démons du Chaos et les unités similaires dont les membres ne possèdent pas d'âmes !

VENT DE MORT **8+ pour lancer**

Il s'agit d'un projectile magique ayant une portée de 24 ps. Si le sort est lancé avec succès, la cible subit 2D6 touches de Force 4.

DRAIN DE VIE **10+ pour lancer**

Si le sort est lancé avec succès, toutes les unités ennemies à 12 ps ou moins du sorcier sont affectées.

Chaque unité subit 1D6 touches de Force 3, sans sauvegarde d'armure possible. Ces touches sont reparties exactement comme pour les tirs.

Le sort n'affecte pas les morts-vivants, les démons du Chaos et les unités similaires, dont les membres ne sont pas vraiment vivants.

FATALITAS !

Dure un tour **12+ pour lancer**

Ce sort peut viser une unité ennemie visible à 24 ps ou moins du sorcier. S'il est lancé avec succès, un nuage noir de désespoir recouvre la cible.

Pour la durée du tour, l'unité affectée subit une pénalité de -3 pour tout test de Commandement (y compris les tests de Moral) qu'elle doit effectuer. Au début de son tour suivant, elle doit réussir un test de Commandement (à -3) sous peine d'être affectée pour la durée de ce tour également. Le sort n'a plus aucun effet après la fin du tour suivant de l'unité affectée.

Le sort n'affecte pas les morts-vivants, les démons du Chaos ou les unités indémoralisables. Les unités immunisées à la psychologie ne sont pas affectées non plus.

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques constituent une facette non négligeable du jeu Warhammer, et les livres d'armée décrivent en détail ceux qu'utilisent les différentes races. Nous allons ici examiner les objets magiques que toutes les armées utilisent. En cas de contradiction, les règles spéciales d'un objet magique prennent le pas sur les règles de jeu normales.

QUI PEUT UTILISER DES OBJETS MAGIQUES?

Les objets magiques peuvent être portés par des personnages, et parfois par le porte-étendard d'une unité de troupes, ce qui est alors indiqué dans la liste d'armée appropriée. Un personnage ne peut porter qu'un seul objet magique de chaque type (arme, armure, etc), sauf si le contraire est précisé.

Aucun objet magique spécifique ne peut être porté par plus d'une figurine par armée, à l'exception des parchemins. Ces derniers ne sont pas limités à cet égard et un même personnage en peut porter plusieurs du même type.

TYPES D'OBJETS MAGIQUES

Par souci de commodité, les objets magiques sont classés selon les catégories suivantes :

ARMES MAGIQUES

Ce sont souvent des épées, mais il peut également s'agir de haches, de masses, de lances, d'arcs, d'arbalètes, etc.

Un personnage doté d'une arme de corps à corps magique ne peut pas utiliser d'autres armes de corps à corps : il ne peut pas avoir une épée magique dans une main et une épée ordinaire dans l'autre par exemple. Il peut par contre porter un bouclier avec une arme magique. Personne ne peut posséder plusieurs armes magiques. Les armes magiques ignorent toujours les règles spéciales des armes ordinaires du même type. Toutes les règles applicables sont données dans la description de l'arme magique.

ARMURES MAGIQUES

Un personnage ne peut pas porter d'armure magique s'il ne peut pas porter d'armure normale. Cela concerne de nombreux sorciers, dont l'harmonie naturelle avec la magie serait alors compromise. Les sorciers ne peuvent donc pas porter d'armure magique, sauf si la description de cette dernière le spécifie.

Un personnage ne peut pas porter à la fois une armure magique et une armure ordinaire. En fait, nul ne peut porter plusieurs armures. Les boucliers magiques sont aussi des armures magiques, si bien qu'il est impossible d'en porter un en même temps qu'une armure magique, sauf si la description de l'objet stipule le contraire.

Une figurine qui porte un bouclier magique peut porter une armure normale. Une figurine portant une armure magique peut porter un bouclier normal.

OBJETS CABALISTIQUES

Les objets cabalistiques accroissent les pouvoirs magiques des sorciers, qui seuls peuvent les utiliser. Par contre, aucun ne peut en porter plus d'un.

Les parchemins sont des objets cabalistiques spéciaux que les sorciers utilisent pour faciliter le lancement ou la dissipation des sorts. Seuls les Sorciers peuvent en porter. Contrairement aux autres objets cabalistiques, le nombre de parchemins n'est pas limité, si ce n'est par la valeur totale des objets magiques qu'un sorcier peut porter. Un sorcier peut posséder un objet cabalistique ainsi que plusieurs parchemins.

Les parchemins ne sont utilisables qu'une seule fois par bataille. Lorsqu'ils sont lus, ils tombent en poussière ou leurs écrits s'effacent.

TALISMANS

Les talismans, charmes et autres amulettes sont des protections magiques. Un personnage ne peut pas porter plus d'un talisman.

BANNIERES

Les bannières magiques ne peuvent être portées que par des porte-étendards, comme l'indiquent les listes d'armée. Le seul personnage autorisé à porter une bannière magique est le porteur de la Grande Bannière, qui ne peut porter qu'une seule bannière magique.

OBJETS ENCHANTES

Il existe des objets uniques ou formant des catégories restreintes, comme les anneaux. Ce sont tous des objets enchantés. Ils ne sont soumis à aucune restriction générale, mais peuvent être dotés de limitations spécifiques. Un personnage ne peut posséder qu'un seul objet enchanté.

OBJETS MAGIQUES LANCEURS DE SORTS

Des sortilèges ont été liés à certains objets magiques afin que le porteur puisse en déchaîner la puissance durant la phase de magie. La possession d'un objet de sort ne fait pas d'un personnage un sorcier vis-à-vis des règles.

Un sort d'objet se lance durant la phase de magie du joueur comme n'importe quel autre sort, et se contre de la même manière. Les sorts d'objets sont automatiquement lancés avec succès : aucun Dé de Pouvoir n'est requis.

Un sort d'objet peut être lancé une fois par phase de magie. Un personnage ne peut pas posséder plus d'un objet de sort. Chaque objet de sort possède un niveau de puissance. L'adversaire doit obtenir un résultat supérieur ou égal à celui-ci pour dissiper le sort.

C'est vraiment trop facile, pensait Elannion en abattant son quatorzième ou quinzième gobelin. Comment ces viles créatures pouvaient-elles espérer résister à un maître du combat tel que lui, surtout avec la merveilleuse Epée de Sulannar au poing? Il évita agilement un coup de taille du porte-étendard peau-verte, brisant la lame rouillée juste au-dessus de la garde en la frappant de sa propre épée luisante. Le gob resta ébahi pendant un instant, avant que la lame d'Elannion ne le tranche en deux lui aussi. La bannière vacilla, mais des mains vertes s'y agrippèrent aussitôt pour l'empêcher de tomber, mais Elannion frappa encore et brisa la hampe. Tandis que le tissu déchiré tombait au sol, les gobelins reculèrent, laissant Elannion face à un seul des leurs, le plus gros gobelin qu'il ait jamais vu. De perfides yeux rouges luisaient sous sa capuche noire, alors que le gobelin crachait sa haine vers l'elfe. "Toi", dit-il en désignant Elannion. Le noble elfe fit signe à ses compagnons de rester en arrière. Enfin, il avait trouvé un ennemi valable.

Les deux guerriers s'observaient mutuellement en se tournant autour. Elannion était plus grand, plus rapide et bien mieux habillé, mais le gobelin avait pour lui une sorte de nervosité et une lueur maléfique dans l'œil. Elannion s'élança, frappant le chef gobelin avant qu'il ne puisse réagir. L'Epée de Sulannar trancha facilement les robes souillées mais fut repoussée par quelque chose en dessous. Le perfide peau-verte afficha un sourire satisfait en arrachant sa robe pour dévoiler une armure d'écailles scintillantes, qui brillait d'une lueur bleutée là où la lame avait frappé. Elannion plissa les yeux. De la magie? Avant qu'il ne puisse formuler une remarque héroïque appropriée, le gob riposta avec sa lame en dents de scie. Elannion esquiva, mais pas assez vite. Par les dieux, celui-ci était rapide! Mais ce coup-là ricocha aussi sur une armure magique, et Elannion remercia ses ancêtres pour cette protection si bien enchantée. Il sourit à son tour : ils se valaient tous les deux.

Le gobelin frappa encore mais Elannion para le coup, riposta, para, puis riposta à nouveau. Le duel s'accélérait et les spectateurs oubliaient leur animosité en tentant de suivre le combat frénétique qui se déroulait sous leurs yeux. Des étincelles volaient en cascade tandis que les lames magiques heurtaient les armures enchantées, mais aucun des deux ne prenait l'avantage. Ils finirent par se séparer, et reculèrent vers leurs compagnons, épuisés. "Tu te bats bien, pour un elfe" siffla le gobelin.

"Toi aussi", répondit Elannion, "pour une abomination difforme."

Le gobelin ricana en entendant l'insulte, et pointa calmement un doigt crochu vers l'elfe. Des flammes magiques jaillirent de l'anneau qu'il portait sur sa main tendue, enveloppant Elannion dans une tornade de feu à laquelle rien ne pouvait survivre.

"Au suivant!"

OBJETS MAGIQUES COMMUNS

Les objets magiques suivants sont considérés comme communs. Comprenez par là qu'ils sont communs à toutes les armées du monde de Warhammer, pas qu'ils sont communs par leur banalité. Bien au contraire, le moindre de ces objets magiques est un artefact dangereux, saturé de pouvoirs magiques capricieux, et d'une extrême rareté. Les différents livres d'armée Warhammer contiennent la liste complète de tous les objets magiques accessibles à la race concernée.

EPEE DE FRAPPE *(+1 pour toucher)*
30 points *(Arme Magique)*

La lame d'une *Epée de Frappe* se dirige d'elle-même vers sa cible. Son porteur bénéficie donc d'un +1 pour toucher. Par exemple, il touchera sur des 2 alors que des 3 sont normalement requis. Un jet de 1 reste un échec malgré les bonus : le minimum requis pour toucher est donc toujours de 2.

EPEE DE BATAILLE *(+1 Attaque)*
25 points *(Arme Magique)*

La magie contenue dans une *Epée de Bataille* lui confère une vitesse incroyable. Elle donne +1 Attaque à son porteur.

EPEE DE PUISSANCE *(+1 en Force)*
20 points *(Arme Magique)*

Les enchantements d'une *Epée de Puissance* renferment une grande force magique. L'arme confère un bonus de +1 en Force au personnage qui la manie.

LAME DE MORSURE *(-1 à la Svg)*
10 points *(Arme Magique)*

Une *Lame de Morsure* est forgée avec des malédictions affectant l'armure adverse. Elle confère un modificateur de sauvegarde supplémentaire de -1 à chaque coup frappé. Ce bonus s'ajoute au modificateur de sauvegarde normal dû à la Force, si bien qu'un coup de Force 3 bénéficiera d'un modificateur de sauvegarde de -1, un coup de Force 4 aura un modificateur de sauvegarde de -2, et ainsi de suite.

BOUCLIER ENCHANTE *(Svg d'Armure 5+)*
10 points *(Armure Magique)*

Le *Bouclier Enchanté* protège son porteur grâce à une puissante magie. Il confère une sauvegarde d'armure de 5+ au lieu du 6+ d'un bouclier normal. Il peut être combiné avec une autre armure magique ou normale. Exemple : armure légère + Bouclier Enchanté = sauvegarde d'armure de 4+, armure lourde + Bouclier Enchanté + monture = sauvegarde d'armure de 2+.

BATON DE SORCELLERIE *(+1 pour dissiper)*
50 points *(Objet Cabalistique)*

Un sorcier portant un *Bâton de Sorcellerie* peut utiliser le pouvoir qu'il contient. A chaque fois qu'il tente de dissiper un sort, le résultat requis pour y parvenir est réduit de 1.

PIERRE DE POUVOIR
25 points *(Objet Cabalistique)*

Une *Pierre de Pouvoir* contient une puissante invocation magique. Un sorcier peut l'utiliser avant de lancer un sort pour accroître l'efficacité de sa magie. Deux dés sont ajoutés au jet pour lancer le sort. Notez qu'une *Pierre de Pouvoir* permet à un sorcier de dépasser le nombre de Dés de Pouvoir auquel il a normalement droit. Par exemple, un sorcier du premier niveau peut utiliser une *Pierre de Pouvoir* et ainsi lancer quatre Dés de Pouvoir pour lancer un sort (2 de base + 2 de la *Pierre de Pouvoir*). Une *Pierre de Pouvoir* ne peut être utilisée qu'une seule fois : sa puissance est épuisée après une utilisation.

L'utilisation d'une *Pierre de Pouvoir* causera la fin de tout sort resté en jeu lancé plus tôt par ce sorcier, comme s'il avait lancé un autre sort de la manière habituelle.

Comme les parchemins, les *Pierres de Pouvoir* ne sont pas des objets uniques : elles sont préparées avant la bataille et il est tout à fait possible que plusieurs sorciers portent des *Pierres de Pouvoir*, et même qu'un sorcier en porte plusieurs. Cependant, un sort ne peut être renforcé que par une seule *Pierre de Pouvoir* à la fois.

Un sort lancé à l'aide d'une *Pierre de Pouvoir* ne peut jamais bénéficier d'un Pouvoir Irrésistible, mais peut être un Fiasco.

PARCHEMIN DE DISSIPATION
25 Points *(Parchemin)*

Un *Parchemin de Dissipation* contient une puissante invocation anti-magie capable de drainer l'énergie magique pour affaiblir un sort. Dès qu'un sort est lancé, n'importe quel sorcier peut lire son *Parchemin de Dissipation* et le dissiper automatiquement, sans jet de dés.

Si le sorcier avait lancé un sort qui est encore en jeu, la lecture d'un *Parchemin de Dissipation* l'annule automatiquement.

Les *Parchemins de Dissipation*, comme tous les parchemins, ne sont pas uniques : ils sont préparés avant la bataille et il est tout à fait possible que plusieurs sorciers portent des *Parchemins de Dissipation*, et même qu'un sorcier en porte plusieurs. Un seul peut cependant être utilisé à la fois.

Un *Parchemin de Dissipation* est inutile contre un sort lancé avec un Pouvoir Irrésistible : rien ne peut le dissiper.

TALISMAN DE PROTECTION
(Svg invulnérable de 6+)
15 points *(Talisman)*

Un *Talisman de Protection* est un charme protecteur qui confère une sauvegarde invulnérable de 6+ à son porteur.

BANNIERE DE GUERRE
(+1 au Résultat de Combat)
25 points *(Bannière)*

Une *Bannière de Guerre* contient de puissants enchantements qui insufflent un courage et une détermination héroïques à ceux qui se battent dans son ombre. Une unité dotée d'une *Bannière de Guerre* ajoute un bonus supplémentaire de +1 à son résultat de combat pour déterminer qui a gagné.

Alors les chefs vinrent à Sigmar, en son castel
Combattons les gobelins, affrontons les orques!
Sigmar, porteur du marteau, guide-nous.
Armées du fer des nains,
Les tribus partirent en guerre
Contre orques et gobelins.
Sur la plaine des batailles,
Bordée du Stir majestueux
Fut rencontrée la horde avide de sang.
En rangs populeux venaient les gobelins,
Plus qu'arbres en forêt les orques se comptaient,
Plus que rocs en montagne de Trolls on dénombrait.
Quant aux humains, ils étaient peu.
A eux, les dieux donnèrent la victoire,
Au Bord du Monde fuirent les gobelins
Dont un grand nombre était tombé.

Kurgan, Haut Roi des nains,
Dépêcha depuis son trône de Karak,
Un noble messager,
Alaric le Maître des Runes
Venu des Montagnes Noires
En traversant le Col du Feu Noir.
Là, gobelins en nombres incalculables,
Hobgobelins que l'on ne pouvait dénombrer
Et orques noirs avides de tueries
Assiégeaient les forteresses des nains.
Que Sigmar, porteur du marteau,
Vienne se battre au côté de son ami
Que nul gobelin ne puisse séparer
Nains et humains.
Les humains affrontèrent l'ennemi,
Le Col du Feu Noir ils traversèrent,
Se frayant un chemin à travers la horde,
Pour retrouver les nains, frères de bataille.
Sigmar Heldenhammer et Kurgan le Roi.
Le Marteau des humains
Et l'Enclume des nains.